LES PASSAGERS CLANDESTINS DU LABYRINTHE



Une aventure dans l'univers forestier de Millevaux

par Emk, Maaz, Thomas Munier et Piouh

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

Bande son : https://raubbau.bandcamp.com/album/strop

Au coeur de la forêt, dans cette saison qui n'est plus une saison, il pleut à faire fondre les os. Cosine court tant qu'elle peut, recherchant l'abri des maillages de branches les plus épais, évitant les plus grosses flaques dans la terre défoncée. Elle court sans but précis, ne sachant dans quelle direction aller pour trouver un village ou un abri, ne sachant plus vraiment non plus d'où elle vient.
Au terme de cette course forcée à travers les intempéries, l'averse qui n'en finit pas de tout détremper, elle trouve refuge dans une souche creuse. Elle s'y pelotonne tant bien que mal. Elle a froid mais au moins elle pense qu'ici elle pourra passer la nuit au sec et cachée des prédateurs.
La première chose qu'elle fait avant de déballer ses paquetages, c'est de sortir de sous ses couches d'habits l'objet qu'elle a de plus précieux au monde : un téléphone. Elle s'en sert de lampe de poche pour déballer ses affaires, puis elle tapote sur l'écran brisé, appuie sur l'icône de la caméra. Elle voit son visage dans la vidéo en train de tourner. Elle se trouve sale, confuse. Mais elle se console dans son activité favorite : filmer. Elle filme dès qu'elle a un moment de répit. Et parfois aussi dans les moments de danger.
Cosine ne sait pas où elle va ni de quoi demain sera fait. Mais elle sait quel est son rêve : réaliser un film.

Elle se repasse les images de la nuit dernière. Une forme sombre entre deux arbres, en contrejour du feu de camp. Qu'est-ce que c'est ? Cosine frissonne. Qu'est-ce que c'est que cette forme ?

Elle filme l'intérieur de sa souche et des affaires et se raconte une histoire, faisant la voix off. Un nouvelle scène de son film vient d'être tournée. Puis elle éteint le téléphone.

"Bonne nuit papa, bonne nuit maman."

Mue, oiseau en cage. Quête : Trouver la liberté. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

Des éclats de voix impatientes retentissent, puis la porte s'ouvre. "Viens, c'est à toi de jouer, tout le monde t'attend ! " Cette même phrase, déjà entendue des dizaines de fois, est toujours aussi déplaisante pour Mue. Alors qu'elle revient doucement à elle, on la tire sans ménagement vers l'extérieur et on la fait passer la porte : il ne faut pas les faire attendre. Elle découvre une pièce maladroitement décorée, visiblement censée imposer le respect et témoigner du pouvoir de ses propriétaires, mais dont les tapisseries délavées ne parviennent pas complètement à cacher les signes de moisissure.
Les personnes présentes ont essayé de mettre des vêtements colorés pour l'occasion, mais les couleurs délavées ne convainquent pas. Au centre de la pièce, un homme, gros et ridicule, les doigts débordant de bagues en verre, la dévisage, l'air satisfait. Pour lui, cette femme qui vient de rentrer dans la pièce est une récompense qu'il mérite, une nouvelle marque de sa puissance fantasmée.
Mue s'approche de lui. D'elle, les étoffes bleu nuit qui l'habillent ne laissent voir que sa tête et ses avant-bras. Sa peau, d'un noir profond, parfaitement lisse à l'exception des deux perles incrustées sous ses yeux, contraste avec la chair pâle et boursouflée de son client.
D'un geste trop rapide, il lui attrape les mains, impatient de commencer. Quand elle ferme les yeux, il se tourne vers le marchand : "Et maintenant, qu'est-ce que je dois faire ?". On lui dit de patienter, de se concentrer sur ce qu'il souhaite, et à contre-coeur, il s'exécute.

L'assistance retient son souffle, on n'entend que la respiration rapide et lourde du maître des lieux, le crépitement du feu et le bruit de la pluie au dehors. Et puis, soudain, Mue, jusqu'alors immobile, se raidit brusquement, et sous les yeux ébahis de l'assemblée, des motifs commencèrent à apparaître sur la peau de l'homme. D'abord juste des contours, dessinant des visages et des corps, puis la couleur arriva. Une couleur franche, vive, vivante, contrastant avec toute la pièce. Tout le monde se mit à crier, à applaudir, à pleurer. L'homme se releva, entreprit d'enlever ses vêtements pour mieux constater le travail, et on lui apporta un miroir afin qu'il puisse mieux s'admirer.

Plus tard, alors qu'il rattachait ses liens à l'anneau métallique de la carriole, son maître lui dit : " Tu as fait un bon travail, grâce à toi, nous serons bientôt riches ! Encore un peu et on pourra s'établir durablement quelque part ! Ou alors nous serons peut être hébergés chez quelqu'un de puissant qui voudra nous garder pour lui ! Tu imagines ? La belle vie ! Plus de route boueuse, plus de nuits sous la pluie. Plus rien de tout cela ! ". Il continua de parler, mais elle n'écoutait pas. Elle se sentait sale et souillée. Quand il fut parti, elle finit de manger son repas, s'appuya contre le mur en bois, et s'endormit, fuyant la réalité terne et pluvieuse pour rejoindre un monde de couleurs profondes et accueillantes.

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

Ce matin, ça faisait un peu moins mal. « Un peu moins mal », ça veut dire que ça me brûle la jambe sur toute la longueur au lieu de me coller au sol à coups de clous. J'ai pu me lever, bouffer un morceau, claudiquer hors du tas de pierres moussues qui me sert de planque depuis un moment.
Ça a pris comme ça, au réveil après une nuit de flammes et de bruits. J'ai tout de suite pigé que c'était pas juste une chtouille ou une maladie habituelle : j'avais jamais vu ma peau comme ça, toute parcheminée comme si on me l'avait cramé pendant mon sommeil, et puis des trucs qui bougeaient en-dessous. Comme si c'était la jambe de quelqu'un d'autre.
Je l'ai pas tout de suite dit au reste du gang mais ils ont vite pigé, dès que j'ai commencé à être à la traîne pendant nos raids et à avoir du mal à actionner les pédales de la mob. Ils m'ont dit : « Tu te casses ou on te bute ». Ils m'ont dit : « Me touche pas, je veux pas attraper ta saloperie ». Ils m'ont dit : « T'es en train de te horlaïser, c'est dégueulasse, t'es plus qu'un bout d'humain ». C'est cette dernière-là qui m'a fait me barrer, en pleine nuit, après avoir ramassé quelques bricoles. De quoi bouffer pour un jour ou deux, des fringues pas trop crades, et un couteau, on sait jamais.
J'ai tracé loin de la ville, enfin ce qu'il en reste, y avait rien à foutre là-bas à part taper sur les clodos et bouffer des rats, de toute façon. J'ai filé droit vers la forêt, peut-être parce que La Brute nous avait toujours dit de pas y aller, que là-bas y

avait que des emmerdes et des trucs à nous faire tuer. Est-ce que j'avais la trouille ? Ouais, bien sûr. Je suis mort de peur tous les jours depuis que je m'y planque. Mais je sais que le gang viendra pas m'y chercher. Et puis… en vrai, y a comme un truc qui m'appelle. Je sais pas où, je sais pas quoi, mais je sens quelque chose. C'est con, hein ?
En plus, c'est plutôt beau, la forêt, en fait. Le matin, quand tu te réveilles et que tu vois le soleil foutre la saturation des couleurs à fond, ça fait quelque chose… Ça change de ce béton de merde, c'est sûr ! Ah ça, si j'avais pas cette saloperie qui me ronge la jambe un peu plus chaque jour, j'me sentirai presque en vacances !
Enfin bref, comme je disais, ce matin ça faisait un peu moins mal, alors je me suis baladé un peu plus loin que d'habitude ; fallait que je trouve des nouveaux coins où bouffer, de toute façon. Et puis j'ai vu de la fumée, là-bas. Du genre qu'un être humain pouvait faire. J'ai pas encore osé, mais faut que j'aille voir…

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

C'est la pluie qui le réveille. Ou plutôt la sensation de l'eau qui s'infiltre en fines rigoles dans sa barbe. Il n'aime pas trop ça, il croit. Il a l'impression qu'à un moment il détestait vraiment ça, la pluie, mais ce n'est plus très clair. Comme un mot qui lui échappe, alors qu'il l'employait souvent. D'autant que, de l'Autre Côté de lui-même, c'est agréable la pluie. Quand elle s'infiltre sous les vieilles nippes qui lui servent de vêtements, mal retenues par des bouts de ficelle, de plus en plus inutiles depuis qu'il a trouvé le moyen de les faire tenir, avec les bouts de lui-même qui s'en échappent. D'ailleurs, ça tient mieux quand il pleut. Parce que ça se ressert, tout autour de lui. C'est imperceptible comme mouvement, mais il le sent bien, toujours plus nettement, il a l'impression. Il y a cette partie de lui qui est contente, quand l'eau vient humidifier ces endroits-là. Ça la rend plus vivante que le Reste. Et il en oublie les douleurs du Reste.

D'ailleurs, il grimace quand il se redresse. Le bas de son dos appuyé contre un tronc moussu le lance brutalement. Et la base du cou aussi. Et quand il grimace, il sent le parchemin de ses lèvres s'étirer sèchement, comme si elles allaient

craquer. Il les humecte doucement, en prenant garde de ne pas trop bousculer ses dents, celles qui restent... Là aussi d'ailleurs, c'est un peu... il préfère ne pas commencer à énumérer parce qu'il va y passer trop de temps. Et puis ça ne sert à rien. Il grogne vaguement et il s'appuie sur le bras de l'Autre Côté pour se relever. C'est pratique parce qu'il n'a plus besoin de bâton maintenant que son bras peut toucher le sol, en dizaines de longues tiges épineuses.

Il n'y voit plus très clair, mais il n'a pas besoin de la lueur grise de cette matinée pluvieuse pour distinguer un tronc d'un autre. Et puis il sent. Avec les tiges qui saillent de ses bras, de son ventre, qui serpentent et l'enserrent doucement, toujours un peu plus. Au départ c'était douloureux aussi, il croit se rappeler. Parce que les épines venaient mordre la chair, et entravaient certains mouvements, même les plus simples. Mais depuis qu'il s'est mis en route, il s'en moque. De plus en plus. Il s'ébroue gauchement. Et avance un pied, puis un autre. Tout semble à peu près fonctionner. Il avise la vague sente qui l'a amené là et s'y engage d'un pas lourd, accrochant sur son passage quelques feuilles, les traînant à sa suite, en fines lianes serpentines. Il se souvient de la petite fille, qui avait allumé un feu la nuit dernière. La pluie maintenant, a dû en éteindre les dernières cendres.

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

J'ai attendu la nuit, encore. Je me suis planqué pas loin, collé contre un arbre, presque à l'intérieur tellement je sentais son écorce contre ma gueule. Ça m'a rappelé les raids, à l'époque, quand on attendait des heures avant de frapper, vite, bien, dur. Là j'étais tout seul, mais c'était la même.
Ça a pas manqué : quand y a plus eu que la lune pour rien éclairer du tout, le feu s'est rallumé, pas loin. J'ai serré mon couteau et j'y suis allé. Bizarrement, j'avais pas peur, presque comme si je savais ce que j'allais trouver là-bas.
Il pleuvait comme des putains de baquets de serpents, je m'écorchais jusqu'au sang à travers une saloperie de bosquets de ronces qui semblaient jetés là juste pour m'emmerder, mais j'ai fini par y arriver, à ce feu de camp de merde. Devant lequel se pelotonnait une gamine.

Une gamine, bordel. Dès qu'elle m'a vu, elle a serré un truc contre elle, mais je crois pas que c'était une arme. Elle avait clairement trop peur pour s'en servir, de toute façon.
Bon, j'ai pas réfléchi, l'instinct s'en est chargé. J'ai gueulé un bon coup, joué mon gros monstre, à agiter mon couteau jusqu'à la faire dégager. Elle s'est carapatée au bout de dix secondes ; j'ai attendu qu'il y ait plus de bruit pour m'installer devant le feu.
Tu parles d'un haut fait : trois flammes dansant sur une bûche presque mortes, une poignée de baies, ça m'a apporté quoi ? Je pensais que j'allais me sentir plus fort après ça, je me sens juste comme une merde. Et puis les ronces ont l'air d'avoir bien plus défoncé ma jambe malade que je pensais…

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

Playlist : https://thewaytolight.bandcamp.com/album/the-howling-twilight
Quand cet homme monstrueux a surgi du bosquet de ronces en hurlant, Cosine a eu très peur. Peut-être la peur de sa vie, non elle pense qu'elle a déjà eu plus peur que ça par le passé, même si ce serait dur pour elle de dire dans quelles circonstances. Elle a couru à perdre haleine, puis quand elle a été assez loin, elle s'est roulée dans un buisson pour filmer. Mais il n'y avait pas de poursuivant à filmer. Juste des points troubles dans la nuit noire.

Au milieu des ténèbres griffues, il faisait froid comme dans un cercueil. De ce froid humide si dur à supporter. Elle n'avait plus son feu, elle n'avait plus ses baies. Elle fit un peu de lumière avec le téléphone. Elle ouvrit l'application GPS et revisionna la dernière requête d'itinéraire :
"… La Drale de Châtres…" Au milieu de la carte, un fanion pour la symboliser et un trajet tortillant en surbrillance.
Cela sonnait comme la destination d'un pèlerinage mystique.
Cosine se promit d'y tourner la dernière scène de son film.

Le jour. Ou cette vague et terne promesse qui en tient lieu. Cosine se réveille en

sursaut, étalée dans les feuilles mortes, hagarde. Premier réflexe, comme un réflexe de survie, elle se saisit du téléphone.

Derrière le talus où elle est cachée, on parle. Elle n'ose pas regarder, mais elle tend son bras pour filmer.

Voici ce qu'elle verra plus tard dans le film :

Un type s'est fait capturer par une femme. Il est attaché à un arbre par un faisceau complexe de cordes. La femme tire sur les cordes et ça l'étrangle. Cette femme, elle fait vraiment peur à Cosine. Elle a la peau basanée et les yeux bridés, des habits de cuir parcheminé. Le crâne rasé et sur son front, un tatouage sarcomantique. la chair repliée en entrelac dessine un labyrinthe.

"Je vous jure madame, je peux pas vous renseigner... Moi, si j'étais dans la forêt, c'est juste parce que je recherche un type pour le compte de mon gang...

- Tu es sûr que ça ne te dit rien ? Une femme à la peau d'ébène, avec deux perles blanches sous les yeux ?
- Non, sérieux, je vous en supplie, m'dame, j'vous en supplie !
- Quelle pitié j'aurais pour un ganger comme toi ?
- C'est juste que j'l'ai jamais vue cette nana dont vous parlez !"

Mina, car c'est le nom de cette femme au tatouage de labyrinthe comme on l'apprendra plus tard, serre encore un peu la corde. Mais voyant que l'homme n'a visiblement rien à dire pour sauver sa peau, elle relâche son étreinte et s'éloigne dans les flancs de la forêt, sans libérer sa proie.

"M'dame ! M'dame ! Me laissez pas là !

Me laissez pas là !

... A m'faire bouffer par les corbeaux..."

Mue, oiseau en cage. Quête : Trouver la liberté. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

La nuit. Les cendres partout qui s'élèvent au dessus du feu vers le ciel. La cathédrale, immense et intacte, surplombe la ville en ruines. Ses murs sont d'un noir impénétrable et ont l'air d'absorber la lumière des flammes. Seule la Rosace est éclairée par le bûcher. Les couleurs qui s'en dégagent forment des faisceaux de lumière vivante qui viennent lécher la ville dévastée. Devant l'immense porte, une jeune fille est immobile. Dans sa main, un objet qui pend, qu'elle n'a même plus la force de porter. Ses larmes silencieuses sont comme des perles dans la nuit.

Des bruits dehors me tirent de mes rêveries. Ce bruit de moteur. Les cris de détresse des hommes et des femmes du convoi. Elle entend la voix de son propriétaire qui hurle quelque chose sur un ton de défi. Les bruits de moteurs se font de plus en plus proches et ont l'air de venir de partout. Autour de moi, rien qui puisse servir d'armes, juste les cordes qui m'enserrent et que j'ai nouées à différents endroits de mon corps pendant ma transe. Je sens leur contact apaisant. L'une d'elle, enroulée autour de ses chevilles et remontant jusqu'à sa cuisse, a viré au bleu pâle. C'est beau, même si la couleur peine à rester réelle.

[Tu verras ça plus tard, reviens à toi bordel !]

Un coup de feu. Et puis la mort s'abattit sur le convoi.

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Alors qu'il chemine, il laisse ses pensées se disperser sans ordre précis. Ça fait [longtemps ? Oui. Longtemps.] qu'il ne réfléchit plus vraiment. Depuis qu'il s'est mis en route croit-il se souvenir. Mais c'est un repère flou, vaguement inscrit dans une chronologie qui semble perdre de son sens.

Et puis, il y a quelque chose qui vient prendre la place de ses pensées, quelque

chose de nouveau, qui provoque des échos lointains. Lointains mais précis, qui s'entrelacent avec ses sensations. Il ne sait pas trop ce que c'est encore, il se dit que c'est l'Autre Côté qui se manifeste encore, mais autrement. Parfois, ça éclate fort. Parfois, c'est plus discret. Il y a des choses qu'il reconnaît plus que d'autres et il laisse échapper de petits grognements approbateurs ou dubitatifs, comme autant de cailloux, lâchés dans la cendre.

A pas lents, il s'approche de l'endroit où la Petite avait allumé son feu. Il reconnaît les deux troncs d'où il avait observé le fruste campement. Il n'était pas resté. Avant, au début de la route, il se chauffait comme ça. Mais maintenant il n'aime plus. Ça le met mal-à-l'aise. Il s'appuie avec lourdeur contre un des troncs. Il reprend son souffle, ses poumons produisent un feulement fatigué.

La Petite n'est plus là. Il y a quelqu'un d'autre. Un gars, devant les restes du petit feu. Hortus hume quelque chose, autre que l'humus en décomposition, le bois mouillé et les cendres tièdes. Le Gars, il a une odeur, quelque chose qui se dégage de lui. Parmi d'autres trucs. C'est faible mais net.

Mais la Petite n'est plus là. Et Hortus se souvient vaguement que quand quelqu'un est à l'endroit où quelqu'un se trouvait auparavant, ce n'est pas un hasard. Il préfère ne pas bouger, rester là, entre les troncs. Il va bien voir. Quand il s'accroupit, les ronces lui entaillent les flancs, lentement, mais il n'y pense même pas.

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

Cosine attend derrière le talus, tremblante. Le gars gémit, puis finit par se taire. Elle se dit qu'elle va s'en aller. Puis un corbeau vient se poser sur le crâne du gars et commence à lui picorer le visage. Le gars hurle tout ce qu'il peut. “Non, pas mon beau visage !”

Alors Cosine surmonte sa peur. Elle se rue au pied de l'arbre et défait les noeuds

aussi vite qu'elle peut. Le ganger s'écroule dans les feuilles mortes : "Vindiusse !" tandis que le corbeau s'envole dans un croassement sinistre.

Cosine filme et commente : "J'ai sauvé un malheureux d'une fin méprisable !"

Le gars la toise. Il n'a pas un si beau visage qu'il prétend, en fait. il est hirsute et barbu, et ses frusques sentent la transpiration. Il a une cartouchière vide, signe que Mina a dû le délester d'une arme à feu et de ses munitions.

Cosine s'apprête à lui demander comment ça va quand le ganger la plaque au sol et commence à l'étrangler : "ça m'a excité ce qu'elle m'a fait cette pétasse !"

Cosine sent se souffle se couper mais elle continue à filmer, c'est plus fort qu'elle. La face de l'homme semble en proie à l'extase de prendre une vie. Elle sent son haleine fétide et bientôt elle ne sent plus rien car elle est sur le point de perdre connaissance.

Quand soudain, son agresseur s'écroule au sol, assommé.

La personne qui vient de sauver Cosine...
est une sorte de monstre en piteux état.

Il y a comme une odeur de cendre, de sang et de sève.

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

[Et après ?]
Après, j'me suis endormi. J'avais beau avoir le ventre pas bien rempli, ce feu ça m'a sacrément fait du bien.
J'ai fait des rêves sales. Pas envie d'en parler.
Il y a eu un bruit, dans le ventre de la nuit. Un craquement, ou un gémissement, ou peut-être les deux. Il n'y avait aucune lumière, plus qu'un tas de cendres devant moi, et là-bas, dans les ronces, un gars qui me regardait. Enfin, un gars...

Un truc. Jonché là, en plein milieu des ronces, on aurait presque dit une statue mais ses yeux brillaient de façon malsaine. Et je sais pas pourquoi, j'ai cru que j'avais une vision, tu sais, un genre d'avertissement : voilà ce que j'allais devenir. J'ai pas honte de le dire, j'ai eu les pétoches. J'ai ramassé mon barda et me suis carapaté, malgré la nuit autour. Mais l'autre me suivait, j'en suis sûr, je sentais son souffle sur moi, même à plusieurs mètres… Son ombre qui s'approchait de la mienne, pour la bouffer, pour m'assimiler…
Je me suis mis à courir, clopin-clopant, la main serrée sur mon couteau. Putain, si j'avais trébuché, je me serais tranché un doigt.
Et là, au loin, un coup de feu. Un bruit bien familier, celui-là. Un bruit qui n'indique pas forcément de l'amitié, mais j'ai repensé à la petite fille, je me suis dit que ma prochaine rencontre pouvait être plus positive, et puis j'avais encore la bête sur les talons, alors je suis parti en direction du bruit.

Mue, oiseau en cage. Quête : Trouver la liberté. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

[Plus vite ! Cours !]
Je me relève le plus rapidement possible de la flaque de boue dans laquelle je viens de chuter, et je reprends ma course. Autour de mes membres, les cordes m'enserrent et rendent tous mes mouvements difficiles. J'essaie de continuer de fuir malgré tout. Mais c'est peine perdue. A un moment, je sens une présence, et j'essaie de me diriger vers elle, attirée vers elle comme un insecte par une torche. Au loin, un mélange de hurlements, de bruits de moteur et d'armes à feu. Essoufflée, je m'appuie quelques secondes sur la souche d'un arbre mort et prend quelques instants pour essayer d'y voir plus clair. Je regarde derrière moi et j'ai peur. Je me souviens des corps sans vie, déchirés par les balles, coupés en deux. Je suis boueuse, épuisée, mes membres me font mal, et les cordes me brûlent.

Une main m'agrippe et tout à coup, je me retrouve immobilisée, plaquée contre la souche, la tête baignant dans les restes moisis et plein de larves de l'arbre sans vie. Je sens mon coeur qui bat plus fort que jamais. Je suis terrifiée, je n'arrive rien à articuler, je suis perdue.

Une voix forte et grave à l'intonation déformée par les drogues hallucinatoires et une forte odeur de pisse et de cuir mouillé.
"Ah ah, je t'ai trouvée ! Tu sais qu't'es une perle rare très convoitée, ma jolie ? Dire qu'on a tué tout le monde juste pour tes beaux yeux... Tu vas pouvoir nous aider. Il parait qu't'es une sorcière, hein, une sorte de voyante ? T'as de la chance, ça va t'sauver : on a b'soin d'toi pour trouver un d'nos gars, un trouduc qui s'est fait la malle après nous avoir bien baisé et refilé sa merde. C'est après toi qu'on en a, c'pas contre toi. On l'trouve, tu peux vivre. Simple, non ?"
Je ne me sens incapable de faire quoi que ce soit, de répondre quoi que ce soit. Je sens la peur dans tout mon corps, je la vois, ce liquide noirâtre aux reflets métallisés qui s'infiltre partout et m'enferme. Je n'ai jamais vu de couleur aussi belle et terrifiante.

[Soundtrack :https://www.youtube.com/watch?v=6OLnjN8sQOk]

Ce que la sorcière ne peut pas voir, c'est qu'elle n'est pas la seule à être dans cet état. L'homme qui la maintient est complètement perturbé. Parcourant le corps de la sorcière, des filaments argentés sont apparus, formant des motifs complexes et hypnotisants. Des droites, des angles, des cercles, quelques symboles, des annotations. La carte vivante et monstrueuse d'un immense labyrinthe halluciné.

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Pendant que le Gars dormait, Hortus a pu sentir plus précisément ce qui se dégageait de lui. Quelque chose qu'il connaît. Qu'il reconnaît. Sans pouvoir trop l'expliquer, ça lui ressemble sans être la même chose. Le Gars est en train de développer son Autre Côté. Mais – ça lui revient comme un clapotis lointain – il doit en être là où il n'en veut pas. Comme quand Hortus devait dissimuler les premiers bourgeons de son dos [A qui ? Pourquoi?]. Quand ses aisselles étaient en sang parce que les premières tiges poussaient et lui écorchaient le bras droit.

Le Gars s'est réveillé. Hortus s'est dit qu'il allait pouvoir s'approcher et demander où était passée la Petite. Mais quelque chose s'est peint sur le visage marqué et

dur du Gars. Quelque chose que Hortus a reconnu, il l'avait déjà vu [Qui ? Quand?]. Et le Gars s'est redressé dans la cendre, précipitamment, et il a pris ses jambes à son cou.

Hortus a poussé un grognement. Et s'est redressé à son tour, avec difficulté, en poussant un gémissement. Il a perdu l'habitude des mouvements brusques et rapides. Mais il sait, il sent qu'il n'a pas besoin d'aller vite pour suivre la trace du Gars. Il faudra que celui-ci s'arrête, qu'il dorme. Alors, Hortus pourra s'approcher plus près. Et il pourra demander, alors. Il s'approche du feu, et ramasse des cendres froides. Il a presque un frémissement, comme s'il faisait quelque chose de dangereux. Il a un haut-le-coeur et essuie rapidement sa main sur ses guenilles. Un pas après l'autre, l'ancêtre reprend sa Route, à travers les taillis.

De sous-bois en taillis, il ne sait plus combien de temps il a avancé, en suivant la trace du Gars. Ce qu'il sent, ce qui suinte. Mais comme il remonte lentement d'une combe, il entend autre chose. Des bruits vifs et crépitants, de l'agitation. Derrière un talus. Un homme est presque assis sur un petit corps, les mains posées sur son cou, le souffle court et sonore. Hortus reconnaît la Petite. Quelque chose remonte, à nouveau, à la surface, comme une bulle d'oxygène coincée depuis des éons et qui vient crever à l'air libre. Une onde de colère l'enveloppe et dans un grondement asthmatique il descend le talus. L'homme est trop absorbé, il ne l'entend pas. Les tiges autour du bras droit du vieil homme se resserrent lentement, dans un noeud de sève et de sang, compact et palpitant. Dans un ahanement furieux, Hortus abat son bras sur le crâne de l'homme qui s'écroule. L'étau du bras se relâche, et le vieil homme inspire difficilement. Il regarde la Petite [une gamine, oui, oui] qui crache tout ce qu'elle peut, une fois sa trachée décomprimée. Elle a un objet, qu'elle serre dans sa main.

Quand elle lève les yeux sur Hortus, il est secoué d'une violente quinte de toux. Il sent le goût du sang dans sa bouche et sait qu'il en a sûrement dans la barbe. Il sent aussi la texture poisseuse, qui vient, qui coule de l'Autre Côté.

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

Le premier réflexe en voyant Hortus, c'est d'avoir très peur. En fait, Cosine est incapable de prendre en compte le fait qu'il lui ait sauvé la vie. Elle n'est pas encore prête à accepter l'idée que tous les monstres ne sont pas malfaisants, et que parfois les plus malfaisants d'entre eux sont ceux qui ont la figure la plus humaine. Cela viendra un jour, à moins que Cosine ne meure avant à cause de son piètre discernement.

Cosine recule dans le fossé tout en filmant le Monstre. Elle dit pour faire la voix off : "Je suis pourchassée par un horla qui veut me manger !" Sans prendre conscience de la lenteur d'Hortus, elle court aussi vite qu'elle peut, dérapant dans la boue, tombant dans les fougères et les ronces, se relevant. Des grands vols de corbeaux s'ébrouent, dérangés par toute cette agitation.

Mais dans sa précipitation, elle a perdu quelque chose. Une partie de son paquetage, avec notamment l'objet le plus précieux qu'elle ait après son téléphone. Son réchaud à gaz.
Il est précieux parce qu'il apporte le feu et la chaleur, mais aussi parce que comme tout objet précieux, il contient un souvenir. En l'occurence, il contient le souvenir d'une première rencontre très marquante avec le Cramé. Un souvenir empli de bonheur et de jeunesse.

Soundtrack : https://www.youtube.com/watch?v=hwsufz9C4A8

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

En réalité, ce qu'il s'est passé je l'ai reconstitué que plus tard, quand j'ai pu avoir un peu de calme au creux du dos. Sur le coup, je me suis échappé de mon corps. C'était une scène de guerre, même dans les raids les plus violents j'avais rarement vu ça. Mais est-ce que je l'ai vraiment « vu » ? Est-ce que c'était pas quelqu'un d'autre qui avançait parmi les carcasses de véhicules en feu, sans faire attention aux corps qui se tordaient comme des ronces autour d'un vieux tronc ?
[Arrête la poésie et dis-moi ce qu'il s'est passé.]
Ouais, ouais. C'était le carnage, voilà. Sans réfléchir, j'ai sorti mon couteau, j'ai planté quelques sales types qui grouillaient encore par terre. Dans ces moments-là, tu vois immédiatement qui sont les victimes et qui sont les bourreaux : il suffit de regarder s'ils pleurent, ce qui suinte de leur douleur.
Dans tout ce bordel, il y avait une lumière, un truc qui m'attirait, je suis allé droit dessus. J'ai pas compris tout de suite qu'il y avait ces putains d'esclavagistes d'un côté, et les gars du gang de l'autre. Là, j'avoue, quand j'ai reconnu le dos clouté du Terreux, j'ai freezé deux secondes. Mais il tenait une femme contre une souche, je sais pas trop ce qu'il voulait faire, je me suis faufilé entre ses odeurs et pendant qu'il la matait, je l'ai égorgé. Le sang a giclé partout, sur moi, sur elle, sur l'écorce, de sales giclées illuminant la scène.
J'ai poussé le corps du Terreux et j'ai relevé la femme, roulée en boule dans les feuilles. Et là, d'un coup :
Comme des écailles sur la joue du Terreux, comme sur ma jambe qui s'étale en un grand arc, comme si j'étais recouvert complètement par la douleur, par la maladie qui a fini de m'avaler d'une seule bouchée, et sur la femme un labyrinthe lumineux, des tracés qui me portent vers le sommeil, un lourd repos poisseux, et avant de partir K.O., au centre de son dédale, c'est moi que je vois.
[Et après ?]
[Eh, et après ?]

Mue, oiseau en cage. Quête : Trouver la liberté. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

Soundtrack: https://www.youtube.com/watch?v=opZzLsYRFM8

Les sensations sont étouffées et ont l'air de venir de très loin. Je suis à nouveau dans le Lieu, et j'ai peur. Ses murs ancestraux, faits de ronces et de matière végétale centenaire, cherchent à m'agripper pour mieux m'assimiler. J'essaie de m'extraire de son étreinte, mais sous mes pieds, le sol glisse et les ronces s'accrochent à mes membres, cordes végétales et pointues qui veulent me transpercer et accéder à ma chair. Loin, dans un autre endroit, je sens mon corps recouvert d'un liquide chaud et poissant, une odeur cuivrée qui se colle à moi. Une autre personne proche de moi. Mais tout autour de moi, je ne vois que le labyrinthe et ses couleurs malsaines. Des voix, toujours étouffées. Des bruits de pas. L'homme qui part en courant ? Des bras qui me soulèvent ? J'essaie de leur crier quelque chose, mais ma voix est comme absorbée par le labyrinthe. Le goût de noix dans ma bouche se renforce. Je vomis pour essayer de l'en chasser puis, épuisée, tombe inconsciente.

Quand je reprends connaissance, c'est le contact chaud des cordes qui me revient en premier. Puis la chaleur du feu. La fermeté du sol bétonné sous moi. Je suis contre une épave de bagnole, rongée jusqu'à l'os par le temps. Je distingue un visage pas loin de moi. Une femme, la peau métisse, des beaux yeux marrons bouffés par un visage marqué par les épreuves.

"Salut, toi."

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Soundtrack : https://youtu.be/UQihcyzJ7vU

Le temps que la quinte de toux se dissipe, la Petite s'éloigne déjà. Le vieillard ne distingue qu'une fuite précipitée, un envol brusque de corbeaux comme si l'enfant s'était dispersée en dizaines de particules croassantes.

Il reste seul, la poitrine soulevée par une respiration grondante et sifflante. D'une main fébrile, il essuie vaguement sa barbe des glaires hybrides qu'il a expectoré, posant un regard circonspect sur l'objet métallique que la Petite a laissé derrière elle. [Déjà vu ça, oui, oui] Il pèse lourd dans sa main mais le contact du métal froid le laisse songeur

Il est assis dans une pièce, sur un tabouret. Devant lui, il y a ses mains d'Avant, au bout des bras qui sont encore ses bras d'Avant. Et il tient un outil avec lequel il [répare] un [réchaud]. Il y a quelqu'un avec lui, une présence qui l'apaise. Accoudée à la table, une petite fille le regarde oeuvrer avec avec un regard concentré. [Papy, qu'est-ce que tu fais?] Il sent un sourire étirer ses lèvres, il regarde l'enfant

Frottements, geignements, à côté de lui. Les jolies couleurs cuivrées du souvenir disparaissent. L'homme qu'il a frappé rampe sur le sol, les yeux écarquillés d'effroi, un filet de sang poisse ses cheveux et se disperse en rigoles sur sa joue. De nouveau, la sensation monte et l'envahit, comme une bouffée brûlante. D'un pas lourd, il s'ébranle vers le type apeuré, qui, encore étourdi, ne parvient pas à se mettre debout. Il serre le réchaud [oui, c'est ça le... mot] et avance sur l'homme, jusqu'à le couvrir de son ombre épineuse. Il le saisit, l'autre hurle de terreur et de dégoût comme les excroissances végétales se resserrent autour de lui comme autant de cordes aux noeuds mouvants. Les épines crochètent les vêtements et la chair. Et le vieillard serre, enserre. Les cris se perdent sous les frondaisons. Les corbeaux reviennent humant la bonne occasion.

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

Bande-son : https://obscuresphinx.bandcamp.com/album/void-mother

Quand Cosine réalisa la perte de son réchaud, il était trop tard pour rebrousser chemin. Cosine avait bien conscience que ce réchaud était un objet mémoriel, et toute la convoitise que ça pouvait attirer. Pendant longtemps, les gens ont perdu la mémoire sans possibilité de la retrouver. Cela plongeait les gens dans le désespoir, mais au moins on était dans une sorte de statu quo. Puis on a découvert que certains objets contenaient des souvenirs (les fameux objets mémoriels), et même que certaines personnes avaient le pouvoir de vous rendre des souvenirs. Alors là, les gens sont devenus fous. C'est un peu comme une fièvre de l'or qui s'est emparé d'eux. La forêt est soudain devenu plus dangereuse, parce que même si vous n'aviez rien à voler, on pouvait peut-être vous voler votre mémoire.

Cosine ne se rappelle pas comment elle a perdu ses parents, mais elle se demande si ce n'est pas à cause des troubles qui ont surgi suite à la fièvre de la mémoire.

Elle a traversé une rivière à gué, elle est maintenant trempée jusqu'aux os. Elle a roulé dans des talus boueux. Elle a couru entre des arbres noirs et dentelés.

Enfin, elle voit un campement humain. C'est au bord d'une voix déchue. La gigantesque carcasse d'un silo de coopérative agricole perce les arbres. Il y a du béton partout, tordu et éventré par les racines et les tiges d'acier qui sont presque devenu végétales et ont bourgeonné en dehors de leurs gangues primitives.

Elle s'avance en rampant, son coeur bat la chamade. Elle voit cette femme encordée, mystérieuse. Et l'autre qui lui parle :

"Ton copain Le Cramé a bien failli te sauver la mise. Mais il est tombé dans les pommes après avoir tué le Terreux, alors on l'a enfermé dans un silo. [Grand-Père, non !] Je m'appelle Ogresse. Je suis la chef de tous ces gangers. Le Cramé

faisait partie de mon gang, mais il nous a trahis. Et maintenant, la moitié de nos hommes ont chopé l'emprise qu'il portait. Alors je veux faire un dernier coup pour me refaire. Je veux tuer le maître de Châtres et devenir la seigneure de la ville.
On m'a dit que tu avais le pouvoir d'imprimer l'avenir sur la peau des gens. Je veux que tu me dises mon avenir sur la peau. Je veux savoir si cette opération a des chances de marcher.
J'ai cru comprendre que tu faisais pas de façon très consentante. Alors j'ai prévu de quoi te motiver."

Mufle, le lieutenant d'Ogresse, un type géant avec un anneau rouillé dans le nez, apporte son prisonnier : le maître de Mue. Il lui tient un couteau sous la gorge.

Le maître regarde Mue, il a l'air triste comme l'océan. Il cligne des yeux et ça veut dire : "Fais comme tu veux petite, je te rends ma liberté. Ma vie doit sûrement s'arrêter ici, alors fais ce que te dicte ton coeur."

Cosine a profité de cette diversion pour s'infiltrer dans le silo où ils ont jeté le Cramé. Il fait très très sombre et l'endroit est envahi par les racines et les germes qui ont poussé sur le grain pourri. Elle descend jusqu'au Cramé, qui est dans un sale état. Elle le soigne du mieux qu'elle peut. Elle bande ses plaies. Elle lui donne des médicaments hérités de ses parents. ça ne va pas sauver Le Cramé de sa maladie, mais ça le dépannera un temps. "Je suis désolé de pas t'avoir reconnu, grand-père..."

Mais profitant de sa concentration, une autre chose s'est glissée dans le noir. Une chose qui fait bien plus peur que le reste, bien plus peur qu'Hortus. Une chose sans formes. Le renoir.

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Le type est plus jeune qu'Hortus. C'est évident. Et il a peur, il a très peur. Ça décuple ses forces. Et Hortus est vieux. Le type se déchire aux ronces mais il se débat avec toute la détresse que lui inspire son horreur. Le vieil horsain ploie, lentement. Quand, dans une ultime ruade, l'homme lui éclate l'arête du nez, il cède. Et lâche-prise. L'autre pousse son avantage et abat son pied botté sur la clavicule du vieux. Qui s'écroule.

La dernière chose qu'il sent avant de perdre connaissance, c'est l'arrondi froid de la bouteille du réchaud à gaz.
[Oh. Ça, c'est bien. Que ce soit toujours là.]

Une claque retentissante s'abat sur la joue de Cosine.

« Qu'est-ce qu'on avait dit ? Tu arrêtes de prendre le téléphone en cachette ! On a encore des jours de marche avant d'arriver à la Drale de Châtres. Si tu pompes toute la batterie, on pourra plus se servir du GPS. Et on va se perdre. »

La mère se penche vers la petite dont la vue est déjà brouillée de larmes. Et les mots qu'elle lui chuchote à l'oreille brûle encore davantage que sa joue.

« Et si on se perd, tu sais ce qui va se passer ? Le Renoir va nous attraper. Il nous suit depuis qu'on est parti. Mais on est plus rapide que lui, on le distance. Parce qu'on sait où on va. Mais si on se perd, il va nous rejoindre. Et... il paraît qu'il enlève d'abord les petites filles qui n'écoutent pas leurs parents. »

Cette fois, Cosine éclate en sanglots. Elle pleure si fort que tout son corps tremble.

Puis la voix du grand-père.

« Ça suffit, ça sert à rien de la mettre dans un état pareil. »

Puis la main sèche, calleuse et rassurante qui essuie les larmes de l'enfant. L'odeur vague de tabac, de cendres froides dans laquelle elle se musse quand il la prend dans ses bras.

« On garde les images que tu as enregistré de toute façon. On continuera le film quand on sera arrivé à la Drale, ne t'inquiète pas. »

Elle s'endort peu à peu contre l'épaule du grand-père, bercée par le roulis des voix adultes.

* * *

Un réveil brutal, baigné de sueur, le coeur qui perd le rythme. Un regard affolé tout autour de lui. Tout dort dans la masure. Hortus se calme petit à petit, s'efforce de retrouver une respiration normale. D'une main tremblante, il risque deux doigts sous son bras. Quand il touche sous son aisselle, parmi les poils, les tiges acérées, un éclair d'effroi le traverse. Il manque de hurler. Réussit à se contenir. Il se lève et gagne la porte qu'il ouvre. Il prend une grande inspiration. La lune, pleine, baigne la silhouette massive de la Drale dont les flancs vibrent au rythme des feux qui l'éclairent.

« Papy, t'as fait un cauchemar ? »

Quand il ouvre les yeux, les couleurs du couchant transpercent les frondaisons et baignent d'un orange de feu sale les ramures poisseuses. Quand il bouge la tête, un grand élancement rougi lui fend la figure en deux. Il étouffe un râle et s'asseoit prudemment. Il a l'impression que son visage est une prune violacée, prête à éclater. Dans sa bouche, le goût si particulier de fer et de suc. Il crache une dent. [C'est que ça va finir par manquer, ces trucs-là...]. Il tâtonne de la main jusqu'à retrouver le réchaud, qu'il attache à lui. [On sait jamais, ça. Faut le garder, oui, oui.]

C'est quand il va pour se relever complètement qu'il se rend compte de la présence. Une femme, à la peau sombre, tirant sur le cuivre, au front marqué d'un labyrinthe cicatriciel. Ses bras, ses hanches sont ceints de cordes, de toutes les tailles, de toutes les couleurs. Un écheveau complexe. Ses yeux étrécis en deux fentes le fixent.

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

Tu m'entends encore ?
Je peux plus rien bouger. Mon cerveau, à peine. Autour il fait froid, métallique, j'ai l'impression d'être enterré vivant. Au moins je sens encore quelque chose, c'est bon signe.
Dès que j'essaye de ployer mes muscles, j'ai l'impression qu'il me coule du béton sous la peau, ça me gratte et je peux rien y faire. J'crois bien que voilà, le compte à rebours est terminé... Ma peau me brûle de partout, j'ai l'impression d'être une statue vivante qu'on est en train de finir à la tronçonneuse.
T'es toujours là ? Eh, la voix, tu m'écoutes ?
Je vais faire comme si. Je sais pas d'où tu viens, ni si t'es partie, mais ça me fait du bien de causer, même dans le vide, même dans ma tête.

Une langue de lumière s'est dépliée dans la pièce ; j'étais pas aveugle, juste plongé dans une cellule qui puait la bouffe en décomposition. Un reste de la vie d'avant, un cénotaphe dont plus personne n'avait rien à foutre, à part pour servir de planque. Ça me rappelait quelque chose, cette odeur, j'ai essayé de me concentrer pour trouver quoi...
Une petite fille est entrée ; la petite fille que j'avais chassée. J'ai voulu lui bredouiller un truc, des menaces ou des excuses, mais rien d'autre que des gargouillis dégoulinant de ma bouche. J'ai essayé de lui dire avec les yeux de foutre le camp ; je savais pas encore où j'étais mais c'était clairement le genre d'endroits où il faisait pas bon traîner.
Elle a rien écouté, ou rien entendu. Elle m'a fait avaler des pilules. Elle a sorti un téléphone et commencé à me filmer avec, en chuchotant, et puis posé sa main ici et là sur moi. C'était doux, ça me faisait du bien.

Elle m'a appelé « Grand-père », et j'ai senti quelque chose se fissurer. Pas le genre de barrage qui cède la place au bien-être, plutôt comme une ligne de défense soudain explosée par l'ennemi. Ma tête tournait, j'avais envie de vomir et je pouvais à peine bouger, statue presque plus vivante vacillant sur son socle. Je me sentais vieux de mille ans.
Son prénom est apparu dans ma tête, comme toi, la voix, sorti de nulle part, ou sorti d'avant, j'en sais rien. Je l'ai gargouillé, je sais pas si elle l'a reçu. Je voulais pleurer mais y avait rien.
J'avais froid et pourtant j'ai senti un truc encore plus glacé, d'un seul coup, derrière Cosine. Lui, je savais d'où il sortait. Le renoir… J'ai fermé les yeux. Je voulais pas la voir mourir, l'entendre serait déjà assez pénible.

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://thisquietarmy.bandcamp.com/album/m-tamorphose

"Tu ne me reconnais pas grand-père ? Mais regarde, c'est moi ! Regarde ce film, c'est nous deux !" Elle braque devant son visage un téléphone hors d'âge à l'écran tout fissuré, qui dégouline d'humidité. Elle lui passe une vidéo très courte. On voit le Cramé, plus jeune, plus en forme, qui parle à la personne qui filme, sans doute Cosine. Le décor est imprécis, c'est de la forêt. Le Cramé s'exclame : "Mais qu'est-ce que tu as FAIT ?"

Mais pas le temps d'en savoir plus long. Maintenant le renoir est sur eux. C'est impossible de le voir à travers l'obscurité, et la lumière du téléphone, braquée frénétiquement dans tous les sens par Cosine, permet juste de voir des fumerolles, des ombres, parfois des crocs ou des regards.

Et cette odeur de brûlé qui se dégage.

Et ces voix qui leur parlent. Ces voix de renards :

"Petite, tu es si innocente… Mais tu devrais arrêter de prendre tes rêves pour des

réalités !"

"Le vieux, tu aurais dû lui éclater la tête sur une pierre quand tu en avais l'occasion !"

Un instant de silence. Tout le monde peut comprendre que c'est le retrait de la bête avant l'assaut final.

Des glapissements, des dents qui claquent !
Alors Cosine joue le tout pour le tout. Elle plonge avec le Cramé au fond de la réserve de grain moisie et puante. Elle lui dit "On n'a qu'une seule solution pour lui échapper ! Il faut fuir dans l'autre temps !"

Elle lance une autre application. L'icône c'est un labyrinthe.

Alors que le Cramé manque de s'asphyxier dans le grain, il a le réflexe de remonter à la surface en emportant Cosine avec elle.

Mais à la surface, ce n'est plus pareil.

Le renoir n'est plus là. Le plafond du silo est en partie crevée, on voit qu'il ne fait plus nuit mais jour. Les branches ont envahi l'intérieur et une odeur de bûcher provient de l'extérieur.

Se balançant aux branches, plusieurs corps tirent la langue. Des pendus. Des hommes-arbres, Hortus. Qu'on a tués à cause de ce qu'ils étaient.

Mue, oiseau en cage. Quête : Trouver la liberté. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

Soundtrack : https://baerlin.bandcamp.com/album/emerald-sky

“Fais comme tu veux petite, je te rends ta liberté. Ma vie doit sûrement s’arrêter ici, alors fais ce que te dicte ton coeur.”

Ces paroles résonnent dans ma tête. Je n’en crois pas mes oreilles. Ce regard suppliant, presque bienveillant m’est totalement insupportable. [Comment peut-il croire ça ?!].

Je me relève, tremblante de rage. Autour de moi, les cordes s’agitent. En cet instant, ce ne sont pas des liens qui m’enserrent, mais bien un instrument de ma volonté, symbole de mon pouvoir.

Je sens que je vais le regretter, mais je n’arrive pas à me contenir. C’est une voix torturée et impitoyable qui sort de ma gorge alors que je brise mon voeu de silence. Ses supplications se mélangent en désordre à l’écho de mes paroles dans ma tête

“Comment peux-tu croire ça ?” [Mais, je t’aime !] “C’est vraiment ce que tu crois ?” [Je t’ai protégée, je t’ai accueillie et je t’ai cachée !] “Tu n’es qu’un porc. Tu ne sais rien de moi, tu n’as fait qu’abuser de moi !” [Je ne comprends pas, que dis-tu ?] “Tu as pris mon talent et t’en es servi et tu l’as gaché, enfermé, dans tes rêves minables de pouvoir. Tu n’as aucune idée de ce que je peux faire.” [Argh, je ne peux plus respirer ! Pitié, relâche-moi ! Ce n’est pas ce que tu veux ! Ce n’est pas toi !] “Tu mérites d’être oublié par tous et toutes.” [Mue ! Ma petite, quel plaisir de te voir là… Je ne sais pas qui sont ces gens ni ce qu’ils te veulent. Fais attention à toi.]

Ogresse et son lieutenant se sont écartés et regardent la scène, fascinés. Je marche vers cet homme minable, essayant de bloquer ses pensées, son aura mêlant amour et terreur. Je me jure de lui faire se souvenir de tout ce qu’il m’a fait.

Je lui touche la joue, son regard est suppliant. Puis les cordes s'enroulent autour de tous ses membres. L'espace d'un instant, nous sommes liés l'un à l'autre. Puis les perles de mémoire s'activent, et déversent sur lui le flot de souvenirs que je n'ai pas oubliés. Les cordes sont le vecteur, et ce sont des épines qui poussent partout autour d'elles, autant d'aiguilles qui s'infiltrent dans sa chair, le lacèrent, atteignent son sang et y déversent tout le poison que je gardais en moi. Les cordes-ronces prennent des teintes lumineuses, vertes, marrons, ocre, pourpre, et sur son corps, le sang gicle et ruisselle, torrent écarlate aux reflets métalliques.

Il s'effondre et s'efface de ma vie.

Par la suite, Ogresse m'a emmenée à l'écart. Elle ne s'attendait probablement pas à voir ça. Mais ça l'a touchée, et elle est attirée irrésistiblement par moi. Elle sent mon épuisement, et cherche à prendre soin de moi. Elle passe un tissu imbibé de liquide sur mon visage brûlant. Les perles sont parcourues de filaments colorés et irradient la chaleur du passé. Mes vêtements ont été lacérés par des ronces, et quand elle les ôte, elle découvre ma peau meurtrie, des larmes de sang sombre s'écoulant de mes plaies. Elle les essuie délicatement, puis embrasse mes chairs. Sous ses baisers, certaines plaies se referment. D'autres changent légèrement de couleur. Je prends conscience de sa présence et sens toute l'affection qu'elle a refoulée depuis si longtemps. Mes doigts effleurent sa bouche, et ce lien suffit à activer les perles.

[Maman]. Une voix que je ne connais pas, et qu'Ogresse avait probablement oublié. Elle se rapproche de moi, et nos corps se mêlent dans une danse sensuelle. Nos esprits les accompagnent et explorent des souvenirs oubliés depuis longtemps.

A son réveil, dans son dos sera ancré à jamais un dessin, comme un vitrail, montrant une femme, une matriarche menant sa famille vers un lieu où elle pense pouvoir leur offrir un avenir. Une figure maternelle, entourée par son compagnon, leur fille, son vieux père, et tout leur ancien village.

Mais alors que Mue repose sur le sol froid, vidée de toute son énergie et pourtant plus vivante que jamais, elle sent une présence qui l'observe. Pas physiquement, mais elle sent ce regard, cet oeil désormais tourné vers elle. Il a entendu ses paroles, sa voix, et la cherche. Il est proche, et va la traquer. Le Renoir, la bête aux milles voix. Le collectionneur de souvenirs qui vient tourmenter les personnes qui ont le malheur de posséder des objets de mémoire, les pousse jusqu'à la mort pour les assimiler à tout jamais.

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

« Mais qu'est-ce que tu as FAIT ? »
La phrase sort tout seul, comme la main de ma poche, et puis j'arrive à l'arrêter avant qu'elle ne se mue en gifle. Comment je peux la bouger sans avoir mal ? Pourquoi le souvenir de Cosine s'accroche maintenant à ma façade ? Et puis… On est *où*, là ?
Dehors, des types encostumés sont en train de finir de cramer les bestioles qu'ils ont pendus. Ils sont vêtus de robes de bure et leurs motos sont garées non loin ; je reconnais le logo dessus et je grimace. Ces types-là, même mon gang s'en approchait pas. Ils sont *dangereux*. Je broie sans y faire gaffe la main de Cosine, qui gémit.
« La ferme ! Faut qu'on se barre d'ici ! Suis-moi et fais *pas un bruit* ! »
J'ai l'impression qu'elle m'écoute qu'à moitié, un œil sur l'écran de son téléphone où s'affichent des trucs vraiment chelous. J'aimerais bien qu'on puisse se poser, discuter de qui elle est, qui je suis, comment elle a fait pour nous jeter dans ce labyrinthe (comment je sais que c'est un labyrinthe ?) et surtout, pourquoi il y a une carcasse qui me ressemble, au fond du silo, un corps de pierre allongé comme dans un tombeau… Mais là, tout de suite, il faut fuir. Le reste attendra.

L'odeur est insoutenable, on se glisse en dessous pour courir penchés comme des roseaux jusqu'aux motos. Pourvu qu'ils aient laissé les clefs dessus… Je fais une prière muette au dieu des paumés, mais faut croire qu'il était parti pisser, y a

rien. Même pas deux bouts de fils que je pourrais relier pour lancer la bécane. Cosine est déjà ailleurs, et les pendeurs m'ont vu. MERDE.
Ils filent plus vite que dans mes souvenirs, leur queue rousse balayant le sol comme pour faire de la place pour mieux nous éclater. On est mal... Très mal. J'ai le temps de serrer la main dans la poche de ma veste pour y trouver mon couteau... Non, attends, c'est pas un couteau... OK, on a peut-être une chance. Si j'arrive à pulvériser un ou deux enfants du renoir avant qu'ils nous sautent dessus, ça peut le faire. Et si ça le fait pas, je dirai à Cosine de partir en courant, pendant que je fais ce que je sais le mieux faire : me faire cramer la tête.

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

L'antre de Carnyx, c'est une caverne envahie par les racines, les lichens et les champignons, où de l'eau dégoutte des stalactites en permanence. La personne qui est venue voir le sarcomantien, c'est une femme apeurée, la peau pâle, des dreadlocks rousses, des anneaux dans le nez. Elle traîne le cadavre d'un homme de son âge, un black. Sa peau devait être si sombre de son vivant que la lividité cadavérique l'a à peine entamée.
Carnyx détourne le regard de sa fontaine d'emprise liquide, produit brun, puant comme une tannerie, pour observer sa visiteuse. C'est juste un gamin. Un putain de gamin dans une robe de bure, et toute sa peau est creusée de sillons énigmatiques.

"C'était l'homme que j'aime, fait la visiteuse. Et je veux qu'il continue à vivre en moi. Fais ton office.
- *Entendu. Quel souvenir peux-tu m'offrir en paiement ?*
- *Le souvenir de la naissance de notre enfant.*
- *Es-tu sûre de vouloir te séparer de ça ?*
- *Mon amour pour cet homme est plus important.*
- *Parfait. Ce souvenir... est vraiment intense. Tu n'es pas venu avec de la monnaie de singe. Maintenant plonge dans la fontaine et laisse-moi procéder."*

La visiteuse se dénude entièrement tandis que Carnyx déshabille le mort. Elle

plonge dans la fontaine avec le cadavre de son amant. Leurs peaux se liquéfient. Bientôt on voit leurs muscles, alors que Carnyx s'active sur leur corps avec les tiges de cuivres de son ordre.

"Maintenant tu peux sortir de la fontaine..."
La visiteuse émerge du liquide. Ses dreads trempés lui dégoulinent sur le corps. Elle les écarte. Sa peau pâle est zébrée dans le noir. Pour toujours, elle a maintenant son homme dans la peau.

Cosine réalise que l'issue de secours était pire que le danger. Elle veut courir mais ses jambes sont paralysées. Elle continue à filmer comme une idiote. Elle sent l'urine couler le long de ses chaussettes crasseuses. Les Eugénistes sont sur eux, fichus hommes-renards qui se prennent pour l'avenir de l'humanité et font le tri dans ce qui dépasse. Le Cramé en surine deux mais un troisième braque un lance-flamme sur lui. ça sent une odeur atroce alors que le vieux se fait barbecuter la tronche, mais en effet est-ce que c'est l'emprise qui le rend plus tenace qu'avant ? il tient un peu le coup. En tout cas juste assez pour que le troisième homme-renard s'écroule, un carreau d'arbalète en plein dans son crâne d'animal. Et les autres se carapatent à moto.
Ce qui reste des Esclavagistes sort d'un fossé en contrebas, ils entraînent Cosine et le Cramé dans un pipe-line plein de matière visqueuse comme du vomi. Les voilà emportés chez ceux qui ont fait de Mue ce qu'elle est.

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Soundtrack : https://youtu.be/Q18Vrs3h3kc

"J'aurais beau faire, tu te retrouves toujours dans des situations impossibles, le vieux. A croire que c'est ce que tu cherches."

Hortus regarde la femme aux cordes, encore groggy par les coups, il dodeline doucement de la tête sans comprendre.

“Je pensais que la dernière fois aurait suffit, que même si l'Oubli s'emparait de toi, il te serait resté un vague instinct pour éviter certaines promenades bien trop risquées. Sans parler des fréquentations.”

Elle a un soupir qui se voudrait agacé, mais dans lequel il est difficile de ne pas percevoir la pitié que lui inspire la vieille créature abîmée et perdue en face d'elle.

“D'un autre côté, tu as dû lui coller une sacrée frousse à mon suspendu, même s'il retrouve ses copains ça va peut-être lui passer l'envie de monter une expédition punitive. Par contre...”

Elle s'approche de quelques pas et son bras parcouru de liens noués avec une complexité artistique se tend vers Hortus. De l'index elle pointe, le [réchaud. Oui. C'est ça.] Quand elle s'adresse à Hortus, sa voix est basse, comme si elle parlait à un enfant.

“C'est précieux ce que tu as là. Mais c'est dangereux. Ça ouvre les Voies à Celui qui Cherche. Tu sais le...”

[Le Renoir]

Hortus ne parle plus, depuis des années. Il a perdu l'habitude et probablement la possibilité d'émettre autres choses que des sons mais quand ce nom se fraye un chemin à travers l'Oubli, c'est comme si de l'azote liquide se déversait d'un coup dans son ventre. Il a un soubresaut et roule des yeux affolés. Une longue plainte inarticulée jaillit de ses lèvres. Il...

Une robe de bure. Plusieurs.
Des rires. Effilés.
Un froid glacial. Un froid noir.
Des yeux bien trop nombreux.
Des mâchoires.

Il y avait un arbre. De ses longues branches pendaient ce qui aurait pu être des amas de ronces. Ou des lianes. Par endroits c'était un lierre épais effleurant le sol. Des silhouettes difformes se balançaient au rythme de glapissements sauvages. Une foule de pendus arboricoles.
Et autour ça se bousculait en glapissant, en éructant, dans une agitation de queues de fourrure rousse, dans des parodies de rites.

Hortus courait, autant qu'il en était capable. Il claudiquait avec l'énergie du désespoir pour échapper aux glapissements, aux chuchotis qui le traquait. Il se sentait faiblir, perdre du terrain. Puis, une femme, aux cordes colorées, au milieu du chemin, lui intimant l'ordre de se taire. Et ses cordes qui venaient l'enserrer, se mêler aux ronces, aux tiges, tout l'Autre Côté de lui-même. Et le Reste aussi. Jusqu'à ce qu'elle soit si proche qu'il pouvait sentir le contact de sa peau contre la... sienne. Il avait l'impression de voir le labyrinthe gravé sur son front palpiter au rythme de son pouls. Il avait senti le végétal en lui se rétracter autour de l'humain en lui, l'enserrant, comme pour le protéger, le contenir. Elle lui avait dit...

“Saisis la corde. Et suis-en le fil. J'ouvre la Voie.”

Et à nouveau, pour la seconde fois, Hortus voit le labyrinthe palpiter sur le front noir de Mina. Il agrippe d’une main maladroite une corde mince, aux milliers de fils tressés de rouge et bascule, s’engage dans les méandres labyrinthiques. Et comme il bascule, il entend, au loin, un gloussement aux multiples échos, qui s'élance, se met en chasse, suivant la trace du réchaud retenu à sa taille par de fines tiges.

<u>Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)</u>

[Eh, et après ?]
[...]
[Il ne m'entend plus. Il est parti ailleurs. *Je* suis parti ailleurs.]
[Bon, réfléchis… Fais le point. Il n'y a rien autour, seulement le silence, comme lorsque le feu est éteint depuis des jours, et je ne peux plus bouger.]
[Il m'a laissé dans le silo. Il a complété sa mue.]
[Il s'est détaché de sa peau de pierre. Mais *comment il…*]
[Attends, calme-toi. Tu as plus pressé. Écoute.]
[Je ne suis pas seul dans le silo. Le Renoir—]
[Non, il ne m'entend pas. Je ne peux plus bouger mais je sens tout de même sa présence sur moi. Sa langue se diviser en cent coups de fouet qui me lèchent, qui m'enserrent, qui tentent de me briser…]
[Non, pas me briser. M'assimiler.]
[Il se passe quelque chose… Sa langue me…]
[Le décor vacille. Il y a de la lumière, à présent. Mais où…]
[J'ai du mal à me concentrer. Je le sens, l'autre Cramé, pas loin. Comment je peux le sentir ?]
[Qu'est-ce qu'il a fait de moi ? Comment il… Non, te préoccupe pas de ça. Qu'est-ce que ça peut faire si tu es un golem à présent, une enveloppe vide, une émanation défaussée.]
[Tiens, c'est lui là-bas. C'est comme si le Renoir me l'avait offert comme proie…]
[Non, c'est pas lui. Celui-là est plus vieux, et ce n'est pas la même maladie qui le ronge. Tant mieux, ça en fera une première victime facile, et puis il saura quelque chose. Ils savent tous quelque chose, il suffit de les taper suffisamment fort.]
[Allez, je saute sur le vieux à moitié bouffé par son côté Horla, et puis je—]

__Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)__

Alors que les cordes de Mina enserrent Hortus, il se sent aspiré par un vortex de racines et emporté dans la sève du temps, dans les racines du non-advenu et le terreau où pourrissent le futur et le passé.

Le bruit des gouttes d'eau est comme une cacophonie qui creuse le cerveau. Dans les galeries d'épuration des Esclavagistes, il fait froid et ça pue. Cosine dévore la bouillie de gimmerolles sans poser de questions.

Volius, l'esclavagiste qui les a entraîné là, est en train de les briefer - ne faisant que peu de cas du fait que le Cramé, visiblement en état de choc, n'écoute qu'à moitié - C'est un gros homme en sari avec des montres en guise de boucle d'oreille et un troisième oeil peint en rouge sur son front.

"Je sais qu'on a une sale réputation... mais franchement on est pas des mauvais bougres. On a un code moral, on respecte la vie, et c'est pour ça qu'on vous a sauvé des Eugénistes. Ces types brûlent tous les arboricoles qu'ils peuvent trouver, et j'ai l'impression qu'il vous ont pris pour l'un d'entre eux, monsieur Le Cramé. Il faudra qu'on voit si votre mutation est stable et ce qu'on peut en tirer. Je pense que les Eugénistes en ont après une personne en particulier, et dans le doute ils brûlent toutes celles qui lui ressemblent.

Je vais vous présenter une femme qu'on a recueillie. Mon petit bijou coloré. Elle est merveilleuse. Elle vous aidera à voir plus clair dans votre passé.

Mais d'abord, il faut qu'on parte de cette époque. Cela devient vraiment trop dangereux. On va vous faire passer dans le passé par des terriers temporels un peu plus sûrs. Mais notre protection a un coût. Vous êtes désormais nos esclaves, ça va de soit. Mais on va bien vous traiter. Surtout toi, Cosine. Je sens que tu as un grand potentiel... Bon, on va y aller au plus vite. Il y a un genre de secte qui traquent les voyageurs temporels. Itération, qu'elle s'appelle cette secte... Apparemment, ils veulent le monopole sur le labyrinthe et s'en prennent à tous

les passagers clandestins...”

Dans un grand déchirement de ronces paradoxales, Hortus s’écroule au milieu d’eux. Instinctivement, alors que Volius le glaçait d’effroi, Cosine se rue vers le vieux brancheux pour le prendre dans ses bras. Elle n’a plus peur de lui, elle reconnaît en lui quelqu’un de proche, de bienveillant.

C’est ensuite que Mina s’est téléportée juste derrière Hortus. Le piège se refermait !

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Il crève la fine paroi du temps comme on traverse une broussaille épaisse. Il a l'impression que les effluves temporelles s'accrochent à lui, le griffent, veulent le retenir, avec bien plus de force que la morsure qu'il ressent au plus profond de sa chair depuis [de... longues... années]. Et dans ce dernier éclat, brutal, de remémoration, il atterrit dans un Quelqu'instant. La violence avec laquelle il heurte la paroi de cette nouvelle temporalité le laisse étourdi et désorienté. Il tremble, de tous ses os et l'onde se propage jusqu'aux arborescences épineuses qui vibrent légèrement.

Puis, un contact. Incroyable. Plus puissant encore que celui du [réchaud]. C'est [la Petite]. Quelque chose s'active en Hortus, de profondément enfoui, une lame de fond. C'était de la rage et la colère lorsqu'il a frappé l'homme dans le Temps Précédent mais là, ça vient de plus loin encore, c'est encore plus fort.

Un visage.

De petite fille. qui rit.
Qui boude.
Qui essuie la morve qu'elle a sur le nez, avec un air concentré.
Un nom qu'elle prononce.
Pa...

Pap...
Papy...

La Drale. Et son immense ombre, efflanquée.

Une odeur.

Tout se mélange jusqu'à se dissiper. Mais, Hortus sent sur ses lèvres un goût qu'il n'a plus senti depuis [long...temps]. Un peu salé, très léger, une ombre, une larme.

Il pose une main tremblante, à peine crevée de piques incurvées, sur le dos de l'enfant. Et les vieux doigts parcheminés tapotent doucement, dans un souvenir hésitant, un geste d'affection.

Quand Volius voit dégringoler Hortus depuis les Terriers Temporels, il se dit que c'est vraiment une excellente journée. Probablement la meilleure qu'il ait pu connaître depuis qu'il dirige sa Caravane Esclavagiste. Ces trois-là, au contact de sa si précieuse Mue, ils vont lui assurer un avenir glorieux.

Puis Mina apparaît. Et Volius a vu ses précieux rêves de gloire et ses remerciements aux Confins Hasardeux de disperser dans un craquement de cendres. Il a eu un mouvement de recul. Et ses yeux semblent s'écarquiller aussi largement que l'oeil rouge peint sur son front.

Un mince sourire d'une cruauté narquoise étire les lèvres de Mina. Dans un jaillissement de couleurs encordées, l'esclavagiste est plaqué au sol. Des liens de toutes tailles, se faufilent, l'enserrent, se resserrent, comme Mina s'approche de lui à pas tranquilles. D'un geste sec des bras, elle exerce une pression sur les cordes qui tractent Volius vers elle. A genoux, la nuque ployée par un épais cordage dont les filins lui irritent cruellement la chair, il entend la voix coupante de la femme.

“Alors, Volius, on continue de braconner dans les Terriers ? On croit en connaître tous les recoins ? On oublie que l'on est qu'un intrus, un pauvre petit

charognard temporel ?”

On entend les liens craquer doucement, comme leur pression s'accentue. La voix de Mina devient à peine un souffle.

“Je ne poserai pas la question deux fois, ordure d'esclavagiste. Où est Mue ?”

Volius est violacé, il éructe et crache, les yeux exorbités. Il balbutie des borborygmes baveux. Tout perdre si vite, alors qu'il pensait avoir tout gagné. Une fine cordelette relâche son emprise presque avec délicatesse, lui laissant à peine de quoi prononcer l'information réclamée.

C'est à ce moment-là que le Cramé dans un cri de gorge cendré, un feulement éteint, se jette sur Hortus.

Mue, oiseau en cage. Quête : Trouver la liberté. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

Soundtrack : https://www.youtube.com/watch?v=gO7EZux8Ijg

Le Renoir est dans le coin, mais il est distrait. Quelque chose d’autre à attiré son attention : il se passe des choses ailleurs. Je n’ose pas bouger, je me colle contre Ogresse, qui a senti ma terreur sans en connaître la source. Et puis, alors que je me cache contre son corps, il se passe quelque chose. Sur sa peau, des couleurs apparaissent et la Vision m’envahit.

Quelque part, à un moment, une petite fille est en danger. Je ne la connais pas, et pourtant elle est familière. [Cosine !] Beaucoup de personnes autour d’elle, je n’arrive pas à toutes les voir. Il y a ces deux personnes, mi-hommes mi-végétaux, qui se ressemblent tout en étant très différents, deux faces de la même pièce. Leurs sentiments envers la petite fille sont palpables. Une autre personne est là. Lui, elle le reconnaît. Volius. Elle se souvient de contacts intimes. Certains extrêmement doux, d’autres extrêmement brutaux. Les cordes, ça lui parlait. Elle se souvient mal de sa relation avec lui, tout se mélange : amour, haine, douceur,

possession, douleur, protection, chaleur.

Ogresse s'est redressée et contemple le tableau sur sa peau. Elle tombe en sanglots en hurlant : "Cosine ! Cosine ! Je suis là ! J'arrive, ne t'inquiète pas !". Elle se tourne vers moi, suppliant, et je sais ce que je dois faire. Je sens que cet endroit est dangereux, même si je n'arrive pas encore à saisir pourquoi, mais je vais le faire, par amour pour elle et sa fille.

Doucement, je rassemble les cordes qui trainent par terre, et commence à les arranger dans l'espace. J'utilise les poutres de notre refuge et plusieurs attaches au sol, et me met au travail. Cela fait longtemps que je n'ai pas fait ça, mais je me souviens des motifs. Ogresse m'observe sans un mot, inquiète.

Une fois les cordes disposées de la bonne façon, véritable toile d'araignée colorée et magnifique, je reprends mon souffle, et fais signe à Ogresse pour la dernière étape. Elle me fait confiance, elle n'a pas le choix. Doucement, je récupère les dernières cordes et me tourne vers elle. Je lui attache le poignet, fais passer la corde entre mes jambes, la fait revenir vers son cou, et l'attache contre moi. Puis avec la dernière corde, je nous relie au coeur de la toile. Je sens les perles de mémoire brûler sous mes yeux, et mes yeux se ferment.

[J'ai réussi, on arrive.]

Nous reprenons conscience les pieds dans l'eau, agressés par l'odeur des égouts. Au loin, on voit la scène dessinée sur le corps d'Ogresse. La petite est bien là. Mais la terreur m'envahit. Le détail que j'ai manqué. Ce qui était là et que je ne pouvais pas voir. Cette femme, Mina. Le corps tout enveloppé dans des cordes. Chaque corde est artistiquement tressé des souvenirs d'une personne. Mosaïques d'histoires aux fins tragiques. Elle est magnifique, je me sens totalement attirée par son aura, comme par l'odeur douce et sucrée d'une plante carnivore.

Elle m'a senti, elle commence à tourner la tête, elle va me voir. Je suis perdue.

Mais tout à coup, un cri bestial brise le silence de la scène et l'une des deux personnes autour de Cosine se jette sur l'autre. Il y a quelque chose de fascinant dans ce geste. Combat d'un homme et de son reflet déformé. Sans que j'en aie conscience, cette image, si belle et esthétique, se fige sur une de mes cordes.

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://golemecanique.bandcamp.com/album/le-diable

A la vue de Mue, Cosine croit reconnaître une personne qu'elle connaît intimement. Elle a cette intense sensation de déjà-vu qui lui paraît pourtant comme contre-nature, à rebours, que leurs destins sont plus intimement noués que le plus solide des liens. Elle ne peut s'empêcher de filmer cette femme magnifique enroulée dans les cordes qui jadis lui servaient de chaînes et aujourd'hui d'armes.

Puis elle voit Le Cramé et Hortus se battre, deux pièces d'une même monnaie, et elle en conçoit un déchirement intense, elle se sent très coupable de ce qui arrive, et elle ne peut s'empêcher de les filmer tous les deux en criant : "Grand-Père, non !"

Et enfin elle voit Ogresse, et à travers les racines mutilées de sa mémoire, et malgré le temps et les douleurs qui a fait ses ravages sur son visage, elle la reconnaît, elle est prise à la fois de peur, de culpabilité et de bonheur, elle crie : "Maman !"

Elle filme parce que ce sont des scènes cruciales de son chef-d'oeuvre, parce que c'est plus fort qu'elle, parce qu'au fond d'elle est une artiste et sa vie dépend littéralement de son oeuvre.

Volius, quant à lui, tente de profiter de toute cette panique, il va défaire ses liens et emporter qui il pourra avec lui dans ce tunnel temporel dérobé que masque un buisson de champignons gluants, et qui fait comme un appel d'air à glacer les os.

Elle filme et elle est complètement anéantie parce qu'à ce moment précis, elle est persuadée qu'Hortus va mourir.

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

Maligne, la gamine ! J'avais pas compris tout de suite pourquoi ce souvenir me grattait, me rampait sous la peau comme ma maladie, mais c'est précisément parce qu'elle l'a *implanté* là, me rendant aux yeux de tous et de moi en premier son grand-père, pour que j'aie envie de la protéger, peut-être ? Parce qu'elle a besoin de moi pour une de ces conneries émotionnelles ?
J'en sais rien, mais la mascarade m'arrange pour le moment, surtout si je peux me coltiner une mioche qui me guérit et me tient en sécurité.
Enfin, en sécurité... Je passe sur les coups de lance-flamme sur la gueule, j'en ai vu d'autres. Par contre, nous foutre dans la gueule d'esclavagistes temporels, ou je ne sais quoi, c'était pas la meilleure idée... Enfin maintenant que je suis guéri, plus grand chose ne m'effraie. Je me sens *indestructible*, putain ! Autant faire comme si je courbais l'échine, pour le moment, comme si je pouvais accepter d'être un esclave... Mais ouais, qu'ils me serrent leurs fouets autour du cou, ça les rapprochera pour que je m'en saisisse le moment venu. Ils perdent rien pour attendre !
[Toi ?!]

[On roule ensemble, tout se mélange, mon corps et le sien indistinguables alors que tout nous sépare]
[Je lui serre la gorge de mes doigts de pierre, écrase une à une ses cordes vocales]
[Je ne sais pas pourquoi mais ce vieux-là me dégoûte, me renvoie une haine absolue, un déchet qu'il faut effacer]
[Je serre ma main pour en faire un rocher, prêt à lui écraser la face pour de bon et pour toujours l'éparpiller sur la paroi]
[Mais attends, on est ailleurs ?]
[J'entends une voix que je crois reconnaître ; mon geste vacille]
[Toi ?!]
Attends, je rêve où c'est moi, là-bas ? Ou une saloperie d'illusion d'optique ?

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Quelque-chose vient s'immiscer quelque part. [Le Renoir ?] Dans le vertige de douleur et d'incompréhension qui assaille Hortus, il lui semble qu'une ombre s'est coulée, dans les moindres recoins. Qu'elle était là depuis le début, qu'elle attendait le bon moment pour prendre ancrage et se couler dans les interstices, un ricanement de mille voix.

Sous l'impact, le vieil arboricole n'a pu que rouler au sol. L'autre est plus jeune, plus déterminé, moins abîmé : Hortus est roué de coups. Son Autre Côté essaie pourtant de se défendre, les ronces tressaillent, s'agitent, essaient de s'enrouler autour de l'agresseur mais elles ne parviennent qu'à égratigner vainement les poings rôdés au combat du Cramé.

Bientôt, la vieille créature ne peut plus que pousser de vagues gémissements, tentant vainement de repousser son agresseur. Puis, les gémissements s'étouffent, il abandonne. C'est pourtant à ce moment-là que le Cramé suspend son geste, à califourchon sur le corps embrouillé du horsain. Le tableau fige sa violence dans une caricature des liens complexes et artistiques de Mina, deux corps enchevêtrés de ronces comme deux voyageurs égarés au plus profond de la forêt. Le Cramé fixe une silhouette, à peine distincte dans les ombres de la galerie d'épuration. Elle bouge lentement, avec la même démarche que lui, mais... elle a quelque-chose de plus, ou de moins, comme un écho déformé, une hypothèse glaçante. Cosine, braque son téléphone sur le curieux face-à-face.

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://gnawtheirtongues.bandcamp.com/album/mesmerized-ep

Quand elle sent que quelqu'un est plus en danger qu'elle, Cosine oublie sa peur. Elle a braqué son téléphone sur Le Cramé, et l'a mis en mode lampe-torche._
Doublement aveuglé par la vision de sa -mue ?- et par le flash lumineux, le

Cramé lâche prise juste assez longtemps pour que Cosine parvienne à lui arracher Hortus. Elle le traîne comme elle peut, Hortus perd des branches et des feuilles et de la peau, elle le pousse dans un tunnel temporel au hasard et saute à sa suite.

vortex racines déchirement ronces du temps et de l'effroi !

Cosine a un flash. Films qu'elle revisionne. Elle marche dans la forêt avec ses parents et son grand-père. Elle leur a encore chapardé le téléphone GPS. elle joue à les filmer, elle se raconte des histoires à voix basse, elle fait la voix off. Son père lui arrache le téléphone des mains : "Arrête ! Ce n'est pas un jouet ! Arrête de jouer !

- Mais papa, je ne joue pas, je fais de l'art...
- Que tu joues ou que tu fasses de l'art, ça revient au même ! On a tout perdu. Aujourd'hui, il n'y a plus que la survie qui compte ! On ne peut pas se permettre de faire autre chose que de se consacrer à la survie. Si tu t'ennuies, fabrique des objets utiles ou simplement sois vigilante au cas où on nous attaquerait. Mais ne te mets plus en tête de faire de l'art !"

Cosine se rappelle avoir pleuré. Elle se rappelle aussi avoir eu la visite du Renoir ce soir-là.

Difficile de savoir à quel époque Hortus et Cosine ont dégringolé. Ils sont plein de terre et d'humus qui colle sur eux depuis les autres dimensions. Ils sont dans une ville désolée, en ruines, en cendres. Comme après un bombardement. On entend des bruits de fusillade, au loin. Et quand on lève la tête, au sommet, entre les arbres, un édifice.

Elle est en partie détruite, éventrée, mais elle se dresse toujours là.
Avec les mille couleurs de ses vitraux.
La Drale de Châtres.

Elle sent la griffe d'Hortus prendre sa main. Pour l'accompagner là-bas où pour l'en empêcher ?

<u>Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)</u>

Je ne rêve pas, bordel de merde, c'est bien moi là-bas, perché sur le vieux ! Ça sent l'embuscade, je me souviens soudain que—

« Bon, vous avez suivi ? Putain, c'est pas compliqué pourtant ! Vous avalez ce truc et vous allez vomir dans le coin, là-bas. Vous allez cracher vos tripes, gerber comme jamais dans vos vies, c'est normal. Ah, et ça va faire mal, je préfère prévenir… Laissez vos doubles tranquilles quand vous les aurez expulsés. Ce sera que des foetus, au départ, faut les laisser maturer une nuit ou deux. Le Cramé, tu prendras le premier tour de bouffe… Tu sais nourrir des enfants, pas vrai ? »

Pas le temps de s'enfoncer dans mes souvenirs : je vois Cosine choper le vieux qui se faisait attaquer par mon moi-maladie et le traîner à l'écart. Mon instinct de faux-grand-père se déclenche malgré moi : je bondis, grimace à peine en sentant ma chair encore tiède se déchirer un peu par l'élan, et cours à sa suite.
Mais devant le tunnel, il y a une femme étrange… Des cordes dansent autour d'elle… J'ai pas de problème à faire mal à une femme, mais celle-là me fait un truc étrange. Et ses cordes, elles sont… L'une d'entre elles en particulier danse devant mes yeux, une sorte de spectacle pour moi tout seul, le reste de la grotte est en train de disparaître…
[Secoue-toi, mon gars ! La laisse pas t'attraper !]
La femme me prend. Par la main. Par la gorge. On bascule ailleurs, et je m'y abandonne. Extase, je flotte, je ferme les yeux.
[Tu vas pas m'échapper comme ça, moi-sain… J'ARRIVE]

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://killthethrill.bandcamp.com/album/buccolision-split-single

Le ciel tremble au-dessus de Châtres. Bas, lourd, enfiévré. Comme si une tempête se préparait, une tempête qui allait secouer la terre entière. Une tempête aux présages si amers qu'on s'en sent comme responsable.

"Je t'en supplie, grand-père, accompagne-moi jusqu'à la Drale ! C'est là où mon film se termine !"

Hortus accepte de la suivre - sans qu'il soit pour autant possible de deviner ses intentions exactes derrière l'écorce opaque de son visage - et ils se frayent un chemin entre les barricades et les arbres abattus jusqu'au pied de la Drale.

Un homme au front tatoué d'un labyrinthe monte la garde. Fut un temps, ils étaient plus nombreux à protéger l'endroit, mais les membres d'Itération sont désormais disséminés aux quatre vents pour gérer les différents fronts, notamment les passagers clandestins des tunnels temporels.

Cosine demande à Hortus d'assommer le garde et celui-ci s'exécute, tandis que la fillette filme. Obsessionnellement.

Ils entrent enfin dans la Drale de Châtres. Cosine est éblouie par la beauté extatique des vitraux, par tous les rais de couleurs qui viennent danser dans les ruines de l'édifice, et par les branches qui crèvent ça et là sans rien enlever à la majesté de l'ensemble. Elle filme, elle commente : "Enfin, nous sommes arrivés dans la Drale de Châtres ! Avec grand-père ! Maman n'est pas là, mais je sais qu'elle va nous rejoindre !"

Elle s'avance à pas craintifs entre les allées, jusqu'à l'impressionnant labyrinthe circulaire qui s'inscrit dans toute la largeur du pavage de la nef principale. Sous le regard d'Hortus, elle entame son parcours dans le labyrinthe, pas après pas,

elle tourne dans les sinueux couloirs que forment la mosaïque sacrée. Son coeur bat de plus en plus fort. Elle filme de plus en plus fort, baignée de lumière et de couleurs.

Enfin, elle arrive au centre du labyrinthe… Elle va enfin savoir… Pourvu que personne ne l'arrête…

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

L'ombre pesante de la Drale écrase Hortus. A chaque pas vers l'édifice, plus puissamment encore qu'avec le réchaud, il est assailli de souvenirs, des bribes, des tranches coupées à même la chair de la mémoire.

La maison écrasée par la masse de la Drale. Dans la rue, derrière…

[Peut-être.]

La Petite qui court dans la rue, juste devant, dans la poussière humide de pollen au printemps.

Les vitraux scintillants comme autant de promesses, les branches comme des bras accueillants.

Les Itérants et leurs sermons.

La foule devant, qui acclame la procession des Vieux.

Lui qui, dans la procession, cherche à coups d'oeil affolés la Petite et les autres, la famille. Il ne les voit pas.

L'entrée dans l'ombre de la Drale, les uns à la suite des autres, chaque Vieux

scruté par les hommes et les femmes marqués du sceau du Labyrinthe.

Et le Labyrinthe qui s'étend, qu'il faut parcourir, les uns à la suite des autres, pour...

Et de l'autre côté, dans les profondeurs ventrales de la Drale, là où palpite ce qu'il y a de plus profond, de plus ancien... là où vibrillonent, et serpentent les ronces...

Les silhouettes massives de ceux qui sont passés de l'Autre-Côté, dont s'échappent, parfois, des mouvements serpentins, légers comme un voile de gaze.

Et un pas, puis...

Les souvenirs, leurs couleurs se fondent avec l'instant présent. Là où se tenait la procession, il n'y a plus que lui. La Drale est vide, comme assoupie. Il est seul, avec lui il n'y a que... [La Petite], qui tourne, se retourne, suit la mosaïque du Labyrinthe. Une secousse d'effroi l'ébranle. Elle va parvenir au centre.

D'un pas lourd mais décidé, les narines palpitantes de frayeur il avance droit devant lui, sans suivre les méandres artistiquement hypnotisantes des mosaïques au sol. Il franchit les barrières symboliques une par une, s'affranchissant des interdits et des rites qui ont fait de lui [ce que je suis, oui, oui.].

Il arrive au centre, dans le froissement de ronces qui le suit partout, sa lourde boiterie se répercute en écho dans toute la Drale. Il saisit La Petite et la soulève pour la plaquer contre lui, ignorant ses coups de pieds rageurs et ses tentatives de fuite.

Au fond de la Drale, tout au fond, là où les couleurs trouvent leurs limites, quelque chose, lentement s'est mis à bouger.

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

CLAC !

La corde rompt entre mes mains en même temps que quelque chose — quelqu'un — moi — me pousse et me projette, se jette sur moi et tente de m'ouvrir grand le visage pour s'y engouffrer. Entre deux coups je vois mon propre visage, couvert de plaques, un démon de mort venu m'emporter, me noyer dans l'océan de béton dont j'ai cru pouvoir m'échapper. Derrière lui, je devine ricanant les visages de mes anciens camarades, tous ces morts qui dansent autour de moi, l'air qui s'échappe de mes narines, une symphonie de souffrance…
[MOI deviens TOI rentre en MOI retrouve TOI]
Et puis j'attrape le bout de corde, j'enserre le moi de pierre, je parviens je sais pas trop comment à le repousser, au pied de la femme-tableau. Je me tiens le cou, et à moitié à quatre pattes, je me carapate, pas envie qu'il — que je ? — revienne à la charge.
Je cours dans un tunnel, au hasard, je me gamelle deux ou trois fois contre l'humus, tout est chargé autour de moi, de terre et de souvenirs, des souvenirs coupants—
[Tu les a TOUS contaminés ! Tous ceux que tu croises, ceux que tu appelais tes potes ! Et le vieux // Ton fils // et la gamine // Ta petite fille // et la femme // Ta —]
Ils me laissent des marques sur les bras, des phrases secrètes qui dégoulinent sur le sol mais que je refuse de lire pour le moment. Je remonte mes manches en grimaçant lorsque le tissu se colle à ma peau brûlante.
Au bout d'un moment, à force de courir dans ce tunnel tordu, qui part en spirale jusqu'au fond de ma tête, je me retrouve seul. Y a plus rien autour de moi, juste de la pierre froide, du calme, quelques couleurs projetées en nuances de gris sur le sol par un rayon de lumière pisseuse.
Je suis dans une Église. Depuis quand j'avais pas mis les pieds dans une Église ?
[La dernière, tu y as foutu le feu. Tu te souviens ? Tu te souviens comment on t'appelait avant cette nuit-là ? Dis, le Cramé, tu te souviens contre quoi tu as échangé ton vrai nom ?]

Putain de tunnel temporel, je suis retourné au pied du carrefour. Là où / Quand tout a basculé, quand j'ai choisi. Malgré moi, je serre mon zippo dans ma poche ; je suis sûr que l'inscription gravée dessus, mon nom de baptême, a disparu, ou n'est pas encore là.
Je m'avance, titubant, dans ce lieu secret déterré de ma mémoire, à la main. Au bout du couloir, je reconnais troublement, à travers mon regard flou, la nef où il y a le dessin de labyrinthe.
Derrière moi, je ne sens pas l'autre me soufflant déjà sur le cou.
[Et crois-moi, si tu n'y es pas prêt, je cramerai tout à ta place ! Pas de deuxième chance dans les souvenirs !]

Mue, oiseau en cage. Quête : Trouver la liberté. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

Soundtrack: https://www.youtube.com/watch?v=96EeSx60gYw

Les larmes de Mue coulent tristement le long des perles de mémoire. Mes larmes. Je ne sais plus. Tout est confus pour elle, c'est comme si je voyais la scène à la fois en tant que spectatrice impuissante et en tant qu'actrice. C'est bien moi, pourtant. Je suis dans la Cathédrale. J'entends des bruits de pas au loin, comme elle l'a prévu.

Je me rappelle mal de ce qu'il s'est passé (ou de ce qui va se passer, je ne sais plus). Mina [Oui, c'est son nom] qui profite de toute la distraction pour me mettre la main dessus, laissant partir les autres. Est-ce que c'était un piège pour me récupérer ? En tout cas, ça a marché. Ogresse et moi sommes désormais ses prisonnières, et elle nous a menées là.

Je pleure car je n'arrive plus à me souvenir de mes liens avec ces personnes, alors que je devrais. Qui est Mina ? Elle m'est tellement familière, je me rappelle ce lien extrêmement fort qui me lie à elle, mais je n'arrive pas à me souvenir d'elle. [*Seulement de la terreur.*] Oui, c'est ça. Mais les autres ? Ce vieil homme et sa gamine ? Est-ce que je les ai rencontrées par le passé ? [*Tu as choisi d'oublier, peut être ? Plus simple pour toi comme ça, hein ? Sans attache, à simplement*

survivre et espérer qu'un jour les cordes te sauveront ?] Et l'autre ? Quel autre ? L'électron libre, celui qui a été mêlé à tout ça par le [*hasard ? Tu crois au hasard ?*]. Je crois que je l'ai aperçu dans un tunnel, alors que nous étions trainées ici, happées par l'espace-temps.
Mue tremble par la violence de ce qu'il va se produire. Je ne sais pas pourquoi Mina souhaite faire ça, je ne comprends pas comment on peut faire preuve d'autant de cruauté.

Un peu plus tôt, elle me regarde alors que j'attache Ogresse à la dalle. Je l'aime, et je sens mon coeur flétrir à l'intérieur de moi, alors que je la condamne à la mort. Mais Mina insiste et me dit que c'est vraiment important pour la réussite de l'oeuvre que je sois totalement absorbée dans cette peine et cette douleur.

Le bruit des pas qui indique que l'heure est venue. Derrière l'autel, Ogresse est encordé au bloc de béton qui sera son cercueil éternel. La mère aimante. Une figure importante pour Mina. Elle respire fort, malgré les cordes qui l'entravent de partout. Et puis le compagnon de Mina, un jeune garçon de son ordre (ou plutôt l'esprit qui l'habite, je ne peux pas croire qu'un jeune garçon soit capable de ça), abaisse la gueule de l'engin vers le cercueil et le béton liquide commence à se déverser sur mon amante. Le hurlement de terreur qu'elle pousse se répercute dans toute la cathédrale alors que le ciment coule sur elle puis en elle.

Mue est prostrée contre la dalle alors que le supplice continue. C'est extrêmement rapide et intense. Toutes ces émotions extrêmes rentrent en moi comme un torrent et me traversent. Mue vascille. C'est trop pour moi, je ne peux pas emmagasiner tout ça. Mais je sais que c'est ce que Mina souhaite. Elle veut qu'elles ressortent, et c'est avec ce matériau émotionnel brûlant qu'elle souhaite créer. Une idole plus vraie que nature. L'incroyable beauté du désespoir et de l'amour mêlés.

Malgré l'horreur que ressent Mue, elle ne peut s'empêcher de se sentir puissante ainsi, gorgée de matériel humain et créatif. Si je les recrache, je peux en faire la chose la plus belle et terrifiante de ce monde. Je suis désolée, Cosine.

L'acolyte de Mina s'active derrière : le béton est vite taillé et la statue désormais inerte de ce qui était quelques instants auparavant [une mère], [une amie], [une amante], commence à s'élever, pour l'instant totalement incolore.

Cosine, fillette paumée / Quête : réaliser un film / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://tribesofneurot.bandcamp.com/

Cosine allait franchir le centre du labyrinthe juste avant qu'Hortus ne l'en arrache. Au départ, elle s'est débattue, elle en voulait à Hortus de l'empêcher d'accéder à ce qui devait sans doute être un paradis, vu à quel points ses parents voulaient s'y rendre, un paradis futuriste ou un paradis mémoriel, qu'importe. Mais l'espace d'un instant, elle a entrevu ce à quoi Hortus l'a vraiment arraché : les ourobores, les serpents du temps qui se mordent la queue. Se pourrait-il que le but du pèlerinage de ses parents n'ait été qu'un suicide, un sacrifice mystique à des entités sans pitié ni considération pour ce qu'est une âme humaine ? Itération montait-elle la garde pour empêcher les pèlerins de se livrer à ses déités, ou au contraire est-ce que la secte organisait elle-même ses sacrifices ?

Cosine réalise que tout son parcours, et le film qu'elle vient de finir de réaliser en braquant une dernière fois son téléphone sur les ourobores, tout cela n'a aucun sens.

Elle laisse tomber le téléphone sur le dallage. C'est fini les films.

Elle s'accroche à Hortus, il est son seul repère maintenant.

C'est alors qu'une CHOSE s'extirpe du fond de la Drale. Un chasseur, un gardien du temps nouvellement créé quelque part dans le futur ou dans la mémoire. Une statue de béton animée, nimbée des reflets de la cathédrale, comme s'ils étaient imprimés dans sa chair de pierre fondue, et cette créature c'est un amas de bras, de ventre et de visages, toujours les mêmes - ceux d'Ogresse - torturés et

démultipliées pour former une masse humanoïde énorme, une masse surmontée d'un mufle et de cornes, vagissant comme un prométhée maudit : le MINOTAURE !

Il faut fuir, fuir tout de suite ! Mais la course ne les mènera nulle part, la créature est plus rapide que tout. Il faut fuir AILLEURS.

Cosine se saisit du réchaud d'Hortus et le brise sur le dallage.

Elle est propulsée à l'intérieur du souvenir du réchaud.

C'est un moment de paix avec grand-père, à faire la cuisine sur le bivouac. Les champignons et les marrons frits dégagent une odeur délicieuse. La forêt est comme suspendue. Cosine filme son grand-père, elle rit.

Arrive le père. "Je t'avais dit d'arrêter de filmer !"

Derrière lui, une ombre, le Renoir.

"J'ai parlé avec ta fille. Elle a dit que tu la traitais mal. Elle m'a donné la permission de te..."

Cosine hurle, parce qu'elle vient de perdre sa mère à l'instant (elle le sait, elle le crie à travers l'égrégore), et maintenant voilà que...

Les crocs et les gueules et les ombres du renoir transpercent son père de part en part.

Elle entend une protestation folle :
"Mais qu'est-ce que tu as FAIT ?"

Autour, le monde gronde comme s'il avait du mal à tenir debout.

Le Cramé, zonard au bout de son compte à rebours. Quête : trouver un remède à son mal. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

J'avance presque malgré moi jusqu'au centre, brisant tous les murs du labyrinthe, déjà fantôme. À côté de moi je vois Cosine et Hortus, mais il ne sont pas là, je suis à contretemps. Mes vêtements me grattent : ça faisait longtemps que j'avais pas troqué le cuir pour la bure, enfilée sans y penser, la corde bien serrée sur le ventre.

C'est le même nœud qui m'enserre quand je reconnais le dessin des serpents, et le Renoir qui me tient les poignets pendant que leur queue s'agite, de plus en plus vite, me tourbillonne l'esprit puis finit par—

[Tu te souviens, maintenant ?

Pauvre con, pourquoi tu penses que la petite t'a si bien embrouillé l'esprit ? T'as la tête creuse, mon gars, c'est tellement facile d'y déposer des nids de faux souvenirs ! Pas étonnant qu'ils t'aient choisi comme martyr...]

L'incantation résonne dans les allées de l'Église. Tous les fidèles sont rassemblés pour le rituel, préparé avec soin depuis des mois. Chacun connaît sa place : celle du frère Claude, la plus importante, au centre de la nef. Il agit en conscience : ce soir, les serpents vont cesser de s'agiter dans leur sommeil. Ce soir, le Renoir va les fixer pour toujours en place.

Les Itérants forment les signes secrets, et aussitôt le tracé du labyrinthe prend feu. Lentement, les flammes remontent le long des couloirs peints, en même temps que les ourobores se réveillent. Le frère Claude essaye de garder son calme, mais l'épreuve est difficile.

Son esprit va fléchir...

Le Renoir lui tient les poignets, de plus en plus fort, jusqu'au sang. Les gouttes noires et visqueuses tombent dans la gorge des serpents qui se mettent à le mordiller, de plus en plus profondément. Ils remontent le long de ses jambes, en même temps que les flammes atteignent le bûcher auquel il est ligoté.

Le chant atteint son paroxysme. Les serpents sortent tout à fait de la mosaïque ; alors le Renoir les attrape, en un éclair, les réduit en purée de chair entre ses griffes. Les flammes atteignent à présent le plafond, elles cachent la scène à l'assemblée, en extase.

—quelque chose explose à travers les flammes, trouble le souvenir, d'autres flammes qui brisent le dallage—

Le Renoir se tourne vers le frère Claude, dont la jambe déjà noircie lui fait pousser des hurlements de douleur. Sa langue de cauchemar l'envisage un instant comme sacrifice, mais le corps est déjà corrompu.
À la place, il lui enserre le visage entre ses crocs, lui souffle une illusion de son haleine fétide. « Disparais. Tu ne mérites même pas d'être dévoré. Va donc crever en forêt avec tes illusions. »

[—c'est le moment : entre les fractures des souvenirs et celles du temps en rupture, je bondis dans son cri—]

Un téléphone, jeté par terre, continue de filmer la scène.

Cosine, fillette paumée / Quête : trouver la rédemption / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://theparlourtrick.bandcamp.com/album/a-blessed-unrest

"Grand-père, j'ai peur, j'ai vraiment très peur... Je veux qu'on sorte de ce souvenir...
Grand-père, je te demande pardon... Je n'ai pas voulu ça...
Grand-Père, protège-moi...

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

A travers les débris mémoriels du réchaud, Hortus voit la Petite, assise, recroquevillée : une solitude immense dans un trop grand souvenir.

Elle balbutie quelques mots, comme une incantation.

“Grand-père, j’ai peur, j’ai vraiment très peur… Je veux qu’on sorte de ce souvenir…
Grand-père, je te demande pardon… Je n’ai pas voulu ça…
Grand-Père, protège-moi...

Les mots, à nouveau, une fois de plus, éveillent quelque chose de très ancien dans les tréfonds de l'Arboricole. Face à cette manifestation de l'Avant, l'Autre-Côté d'Hortus, celui plein d'épines et de sève, celui qui gagne du terrain peu à peu chaque jour depuis [je ne sais plus] tressaille. Alors que Ce qui Reste, le Reste, de chair et de sang palpite, pris d'un regain de vitalité. Hortus, pour le première fois depuis [je ne sais plus] sent son cœur battre.

Il s'approche de son pas lourd qu'il essaie de rendre un peu plus léger. Il se penche vers la Petite et pose sa main, parcheminée, ancienne, à peine mangée d'épines celle-là, sur l'épaule de l'enfant. Ses doigts tremblent un peu, une main de vieillard, sûrement.

Hortus est vieux, il perd la mémoire, il l'a longtemps donné en pâture aux Ourobores mais il lui en reste quelques filaments. Et il croit se [souvenir... oui, oui] de comment on rassure une [petite fille]. Il a dû le faire, avant [oui, sûrement].

L'Arboricole attrape doucement Cosine sous les bras et la hisse sur celui de ses deux bras qui n'est pas encore trop enroncé. Hortus est vieux, il est fatigué, il est abîmé mais il est fort. Il porte le visage de l'enfant à hauteur du sien. Il aimerait dire quelque-chose mais [dire], c'est trop ancien, trop difficile [ça, oui, oui].

Alors, il ne dit rien et lève son bras libre, et parmi les enchevêtrements d'écorces, d'épines et de tiges il parvient à faire avancer deux doigts, un peu caleux, qui viennent caresser la joue de Cosine.

[…]

Puis l'Arboricole s'ébranle, portant l'enfant pour quitter le souvenir. Fuir lui est difficile mais les Tunnels Temporels lui sont accessibles, par instinct. Hortus et Cosine s'enfoncent dans la forêt des souvenirs de la petite fille, il trouvera un accès vers un autre [temps].

Cosine, fillette paumée / Quête : trouver la rédemption / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

Quand le vieil Hortus, si proche de la mort-arbre, la prend dans ses bras, elle se sent plus légère que jamais, comme si se séparer de la gravité la séparait aussi de ses peines, si grandes, la mort de sa mère, la trahison de Mue, la mort de son père, sa propre trahison… Grand-père lui a enfin pardonné, il ne l'a pas abandonné avec sa mère pour aller vivre une vie de désespérés chez les bikers, grand-père est là, il la tient dans ses bras, il la porte, et cette sensation lui rappelle la chaleur du réchaud alors même que la sève qui coule dans les veines d'Hortus est pourtant froide comme le sang d'un serpent.

Hortus la porte à pas très lents à travers la forêt de ses souvenirs ; des arbres tordus et des jouets rouillés répandus dans le lit des aiguilles de résineux ; des hiboux nichés dans des remémorances bégayantes, et des grandes crevasses partout où se sont effondrés les souvenirs perdus, cassés, refoulés.

Hortus l'enjoint à trouver un souvenir qui mène aux tunnels temporels, et Cosine lui indique le chemin le plus judicieux. Ils franchissent l'entrée d'une grotte mouchetée de toiles d'araignées, et parviennent dans les souterrains des Esclavagistes, dans le futur, quelques instants avant que Mina ne les rejoignent, cet instant fugace où tous furent réunis.

Volius présente Mue à Cosine en claquant la- la Mue du futur - c'est la première fois que Cosine la voit, elle est fascinée par cette femme fragile et vénéneuse à la fois, et par l'entrelacs de cordes qui semble à la fois la réduire à la merci de Volius et en même temps lui confère toute sa force. Elle se rappelle une scène traumatisante, fondatrice même - quand Mina avait pendu le biker à un arbre - et aussi quand elle vit les arboricoles pendus dans le silo.

Cosine a peur parce qu'elle sait que son double est très proche, juste à l'autre bout du tunnel, patientant avec le double d'Hortus et avec les deux Cramés que Volius revienne. Elle se fait passer pour la Cosine du futur juste le temps de trouver un accès pour un tunnel temporel. Mais elle marque un temps d'arrêt, fasciné par la Mue du futur, qu'elle trouve physiquement très proche de la Mue du présent. Identique, pour ainsi dire. A quelques jours près.

Elle remarque alors que Volius s'est emparé du téléphone de la Cosine du futur pour l'examiner.
"Pas de jus. Ce truc est complètement foutu depuis la nuit des temps. Je vais lui rendre, elle a l'air d'y tenir."
Cosine serre très fort la main d'Hortus à cette nouvelle.

Volius tourne les talons parce qu'il a entendu du bruit là dans le conduit où sont Cosine du futur et les deux Cramés. Peut-être Hortus du passé, Mina et Mue du passé qui arrivent ?

Cosine fixe très fort les yeux hypnotiques de Mue-du-passé, encordée, immobilisée. Derrière elle un terrier pétri de radicelles et de lombrics. Un terrier temporel.

Cosine hésite très fort entre fuir et se venger de Mue, qui est à sa merci !

Cosine, fillette paumée / Quête : trouver la rédemption / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

Mais Cosine comprend qu'en s'en prenant à cette Mue du futur, elle s'en prendrait à une innocente, puisque ce n'est que plus tard que Mue participera au sacrifice de sa mère. Alors Cosine lui murmure un "je suis désolée" comme pour s'excuser du mal qu'elle va lui faire plus tard, et elle retourne, cachée dans les ombres, dans le conduit à la suite de Volius. C'est à ce moment là qu'Hortus et Mina surgissent : "Volius, je t'y prends à braconner dans les tunnels temporels !" et qu'Hortus et le Cramé maléfique se battent, et que Mue et Ogresse surgissent aussi. Elle voit sa version du passé soustraire Hortus à la poigne du Cramé maléfique et les voit partir dans un tunnel en direction de la Drale de Châtres, elle voit aussi Mina entraîner Mue et Ogresse dans un tunnel en direction d'une autre version temporelle de la Drale de Châtres, et toujours cachée dans les ombres, elle les suit.

Elle assiste, horrifiée, impuissante, au sacrifice de sa mère. Elle comprend que Mue a procédé sous l'influence hypnotique de Mina, mais elle ne parvient pas à lui pardonner pour autant.

Sa mère Ogresse l'aimante, Ogresse la cheffe de guerre, Ogresse la désespérée, Ogresse l'amante, n'est plus qu'un morceau de béton vivant qui se déforme et prend des couleurs de tristesse et de rage, statue du Christ en Croix, vierge en larmes, ici elle reconnaît un bras de sa mère, là ses yeux, là sa bouche...

Cosine hésite entre passer à l'action maintenant ou attendre que le Minotaure christique s'en aille dans les tunnels du temps effectuer son action de gardien...

Mue, oiseau en cage. Quête : []. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

La statue est érigée, et je suis à genoux à côté. Quelque part, je sens la présence de Cosine. Ce lieu me perturbe. Pour moi, ce n'est qu'une immense cathédrale, mais j'ai compris que pour d'autres, c'était bien plus. D'ailleurs, Mina arrive. Son acolyte, Carnyx [je ne sais plus comment je connais son nom] va la rejoindre. Ensemble, maître et élève contemplent la statue.

-Est-ce que ça ira ?
-Oui, c'est parfait. Elle se tourne vers moi. *Tu as fais du bon travail, Mue. Tout ce matériau émotionnel que tu as enfermé dans cette statue, c'est une énorme richesse. Grâce à toi, je vais pouvoir créer Le Gardien du labyrinthe.* Elle contemple la statue d'Ogresse. *C'est beau, ce que tu as fait. Tu l'aimais vraiment apparemment. Par contre, je ne peux pas garder cette forme là pour mon projet, tu m'en excuseras. C'est du très bon matériel, mais cette apparence ne suffira pas à protéger le labyrinthe.* Elle me regarde, je sens de la compassion dans ses yeux. *J'ai du respect pour ta vision, et c'est pour ça que je veux que tu la gardes en toi. Tu devrais partir maintenant. Garde ce souvenir, ou enfouis le en toi, mais conserve-le intact. Ne reviens pas ici afin de le maintenir intact. Pars, Mue. Ton existence de servitude est finie. Vole de tes propres ailes. C'est à toi de te trouver une raison à ton existence désormais.*
Je suis prise de vertiges. Quand le décor autour de moi reprend de sa netteté, je suis dans l'Eglise, plus de traces de Mina et de son acolyte. La scène a l'air hors du temps.
Je regarde autour de moi. Au fond de l'Eglise, une statue trône, celle que j'ai créée.

[C'est moi ?][Ogresse ? Oui, c'est toi, je suis désolée, c'est ce qu'il reste de ton corps.][Qu'est-ce que je fais dans ta tête ?][Je ne sais pas… J'imagine qu'une partie de moi voulait que tu continues à exister.][As-tu vu Cosine ?][Ta fille ?][Oui, elle. J'aimerais tant la revoir et avoir l'occasion de lui dire tout ce que je n'ai pas pris le temps de lui expliquer.][Je ne sais pas. Je crois que je l'ai croisée. Ou je vais la croiser. Je ne sais plus du tout. Mais je te promets que je vais essayer de faire en sorte de vous réunir.]

Le Cramé, XXXXXXXXX. Quête : XXXXXXXX. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

Le monde explose en serpents de flammes, qui s'éparpillent dans le dédale de mes souvenirs. Les couloirs sont éclairés de ces torches éphémères, j'y aperçois des bouts de ma vie, par fragments, autant de tableaux m'invitant à les explorer…

…mon enfance pourrie à fouiller les tas de détritus pour y trouver de quoi tenir jusqu'au lendemain… des vieilles poupées, des seringues, des tas de béton autrefois immeubles ou statues…

…la visite des membres de l'Ordre, le marché passé avec mes parents pour quelques poignées dérisoires de nourriture…

…mon initiation, les nuits enchaîné dans ma cellule, les humiliations des autres Frères pour qui je n'étais rien, un bout de chair destiné à être dévoré…

…le sacrifice dans l'Église, et ma fuite…

…et ces fragments dont je ne sais que faire—ma fuite dans la forêt, le gang qui m'accueille, les années passées à redonner tout le mal qu'on m'avait offert—ma fuite, à nouveau, la survie sauvage, la rencontre avec cette femme, la naissance d'Ogresse—est-ce à moi, tout cela, quelque souvenir intrus s'est-il échoué par un éboulement de terrain…

Je m'arrête sur ceux-là, les souvenirs tordus, ceux qui ne rentrent pas dans le puzzle. Je veux savoir, je veux reconstruire, je—

[—Je l'attrape par derrière, dans son ombre tout du long, entre deux flammes. Je lui saisis les poignets qui aussitôt se recouvrent de plaques, et lorsqu'il hurle, je me glisse dans sa bouche. L'enveloppe est puante, trop exiguë, détestable : je l'étends, je gonfle, sa peau craquelle et ses organes débordent.]
[Je me repais de sa douleur, c'est ma nouvelle force. Le moi-sain dépérit dans une

agonie atroce, et je prends définitivement sa place. D'ailleurs…
Je souffle un coup de plus, je dépasse ces limites qui sont devenues absurdes.

Le Cramé est arrivé au bout de son compte à rebours. Je piétine tout ses souvenirs ridicules en riant : pour moi, seule la désolation future compte. La contamination. Je vais me faire un plaisir de retrouver les autres, dont l'égrégore me court encore dans la tête, et d'y pulluler aussi. Je sens que pour cela, le Renoir me sera d'une grande aide…

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Par les Tunnels Temporels, Cosine les a mené de souvenirs en souvenirs, jusqu'à un Instant Récent. Pendant que l'enfant regarde se dérouler ce passé proche, Hortus reste un peu en retrait. Il est inquiet. Confusément, il sait que lorsque se nouent un Instant Présent avec les Instants Récents, la friction temporelle, proche du paradoxe, peut résonner dans les Tunnels et en attirer certains hôtes. Il pose sa main contre une des parois, aussitôt, plusieurs excroissances tigeuses s'y enfoncent. Il palpe les échos du Labyrinthe.

Il ne sait plus pourquoi il sait ça. Il sait qu'il l'a fait pour [les Ourobores].

Un corps lisse, long et sinueux, colossal glisse à côté de lui pour s'enchevêtrer avec un autre. Les serpents sont nombreux et indistincts. Un chatoiement de couleurs mouvantes, comme autant de cordes savamment emmêlées, suivant des motifs complexes. Par moment, les reptiles enlacent et enserrent doucement un Arboricole à proximité. Les Horlas végétaux captent les flux temporels qu'ils métabolisent lentement. Des gouttelettes mémoriels s'échappent des filaments, lianes, racines ou ronces qui s'échappent de leurs corps.

Les Ourobores se repaissent tranquillement de cette photosynthèse remémorée et restent tranquilles, scintillant de satisfaction autour de leurs gardiens. Parfois, un éclat dans les échos, les Itérants se déplacent, se déploient. Parfois, les Arboricoles laissent filer les serpents du temps dans les Tunnels, chasser une

proie précise, acculée.

Parfois...

Il a perçu un écho. Quelque-chose a bougé dans le Labyrinthe, quelque-chose est en train de capter leur présence contradictoire avec l'écoulement des Instants. Un prédateur ou pire...

La Petite suit les femmes, ailleurs. Mina, Hortus la connaît. Elle est dangereuse. Il y a l'autre femme, Mue. Elle devrait être comme Mina, avec elle. Mais elle est différente. Elle n'a pas reçu le Labyrinthe sur son front. Elle a ces deux perles, scintillantes. Hortus pense qu'elle fait peur aux Itérants, parce qu'elle a quelque-chose de différent, quelque-chose qu'ils ne comprennent pas, qu'ils aimeraient avoir mais qu'ils ne peuvent qu'essayer d'exploiter.

Il laisse la Petite assister au sacrifice d'Ogresse. Elle en a besoin. Il reste un peu en arrière, toujours. Pour ne pas trahir leur présence. Il est fatigué, il aimerait bien pouvoir rester dans un coin, un recoin des Tunnels, s'asseoir et attendre de se dissoudre dans l'humus du temps. Une grande lassitude l'envahit. Cosine contemple la créature hybride, de pierre. Hortus peut sentir son désarroi, sa peur, et quelque part une détermination qui lui est aujourd'hui étrangère...

Une secousse, soudain. A proximité, vive comme une aiguille. Il en est sûr, à présent, quelque-chose approche, les a senti. Il faut fuir.

Mue, oiseau en cage. Quête : Réunir Ogresse et sa fille. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

[Je suis désolée, Cosine.]
Mes propres paroles résonnent dans ma tête et viennent me hanter comme un écho puissant du passé alors que les contours de mon souvenir vascillent comme sous l'effet d'une secousse.
Je me retourne et je vois que ces mots ont attiré un des tunnels du temps. Trop

chargés, trop sincères, ils ont créé une nouvelle connection. Et cette connection a permis à Cosine de me trouver. Je la vois, et ne la reconnais pas immédiatement. Je la vois par mes yeux et par ceux d'Ogresse simultanément, et il y a quelque chose de très perturbant à ça. Et ce que je lis en elle me glace. Je me vois à travers ses yeux et je ne peux qu'avoir du dégoût pour moi.
Je commence à me relever et à m'avancer vers elle, mais je m'interromps, je n'arrive pas à affronter son regard. Elle n'est pas seule, je vois son grand-père, le père d'Ogresse. Il porte la marque du temps sur lui et son regard, bien que plein de fatigue, est celui d'une personne qui comprend les choses, le regard de celui qui sait. Je me sens nue sous son regard, prise en flagrant délit dans mon souvenir fantasmé. Je sens son regard, dur et objectif, se poser sur ma réalité. Moi, seule, nue, dans ce souvenir trop propre pour être réel, mes cordes, qui gisent autour de moi, inertes et incolores.

Et puis, quelque chose dans son regard. Il regarde autour de lui, et je perçois de la détresse. Il est conscient d'un danger qui approche, et je sens qu'il faut fuir.

J'aimerais partir avec eux pour fuir ce danger que je ne perçois pas encore mais qui se rapproche, mais le regard de Cosine me cloue sur place.

Je me sens tout d'un coup incroyablement vieille et fragile en comparaison de la jeunesse et de sa puissance que je sens en Cosine. Elle m'intimide. Je me sens totalement dominée par cette jeune fille. J'ai l'impression que ma vie est entre ses mains, et Ogresse et moi tremblons à l'idée de ce qu'elle pourrait faire.

Cosine, fillette paumée / Quête : trouver la rédemption / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://skullflower.bandcamp.com/album/dragons-lair-abyss

Cosine contemple Mue, entièrement nue. Elle voit bien que cette femme a des remords.
Puis son regard s'attarde sur les cordes qui gisent à ses pieds.

ça n’a jamais été des cordes. Ni celles de Mue, ni celles de Mina. Ce sont des *ourobores*.

Alors Cosine comprend - ou se persuade - que Mue n’est pas - et n’a jamais été - son amie, qu’elle est avec *eux*.

Elle se rue sur elle et lui arrache les deux perles mémorielles qui sont incrustées dans ses canaux lacrymaux. Maintenant Mue pleure des larmes de sang. Et Cosine, qui serre les perles dans ses mains fermées, est comme étonnée de voir que le sang de Mue est comme le sien, rouge, fluide, *humain*.

Et tout à son désir de vengeance, Cosine n’a pris garde à ce qui arrivait dans son dos, la présence qu’avaient pressentie Mue et Hortus : le Renoir.

Il se love hors des ténèbres pour faire les derniers comptes !

Le Cramé, Contagion rocheuse. Quête : Se substituer à Mue, Cosine et Hortus. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

Je danse sur les cendres de la vie du moi-sain. J’entends à peine ses derniers râles qui s’éteignent au milieu des décombres de ses souvenirs. Pauvre pantin balancé d’un tableau à l’autre, tu n’auras jamais su trouver ta place… Tu n’étais qu’un clou, transposé d’un mur à l’autre selon les besoins. Et moi, je suis le marteau.
▯
Je tape le long des tunnels temporels, faisant vibrer le temps, s’entrechoquer les époques. Allons, plongeons vers le paradoxe ! Je remonte les tréfonds des terriers, accompagné par le rire du Renoir. Renoir, mon père, mon compère, ce soir nous allons faire ribaude ! Je vais me lover dans ces peaux chaudes, les craqueler

comme si elles étaient faites de siècles empilés, les déchirer et m'en faire des culottes. Renoir, indique-moi de ton cri où je dois aller ! Remontons à la source du mal !
[ ]
Dans un recoin de ténèbres, j'aperçois la plus petite, Cosine, celle qui a essayé d'ajouter un fil de plus au moi-sain, au moi-pantin. C'est elle qui paiera en premier, la première pierre à mon nouvel édifice, mon futurs fils. Mais je ne vais pas la frapper en plein jour, elle est trop maligne, trop épaulée, je m'y casserais ma peau de béton. À la place, je me mue entre les époques, remonte les sillons de sa vie, guidé par le Renoir, sinue, remonte encore à contre-courant…
Là, voilà. La voilà, belle comme au premier jour. Si fragile alors qu'elle vient tout juste de sortir du ventre de sa mère…
Je jaillis, fonce sur la scène et avant que quiconque n'ait pu réfléchir, je déchire la petite chose qui s'appellerait plus tard Cosine, d'un tranchant de silex bien appuyé. Aussitôt, je sens les tunnels temporels pris de soubresauts sous l'assaut du paradoxe. Son corps mou s'affaisse, comme une poupée, sur le ventre dégonflé de sa mère qui me dévisage sans me voir. J'hésite à m'en charger aussi…
Oh, après tout, autant en profiter, puisque je suis là. Je saute sur la mère, grosse comme une ogresse, et l'étrangle proprement. Je m'amuse à voir son visage virer au bleu, couleur de pierre froide.
[!]

Derrière le Cramé, les ourobores sifflent doucement, préparant leur blessure entre les hautes herbes…

Cosine, fillette paumée / Quête : trouver la rédemption / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://johnnyhollow.bandcamp.com/album/a-collection-of-creatures

Le Renoir jubile. Il raconte ce que son disciple, son fils, son partenaire dans le crime, le Cramé vient de faire.

Cosine sent quelque chose mourir en elle, où plutôt lui être dérobé, et ça fait mal, comme une coulée de ciment tiède dans le ventre.

[! !]
!

Les cent gueules du Renoir racontent, dans des claquements de crocs et de langues vicieuses : “Maintenant, une Cosine-béton est lâchée dans les tunnels temporels, elle va faire le plus de mal possible. Elle va parachever votre oeuvre. A force de vous promener dans le temps alors que l’écosystème des tunnels est mal en point, vous générez des paradoxes qui malmènent la structure du temps. La réalité est sur le point de s’effondrer. Ma revanche sur Itération prend tournure !”

Et en effet, le monde tremble. Comme s’il allait accoucher d’un enfant mort-né. Comme si ses plaques tectoniques allaient se disjoindre et tout dissoudre dans le magma du non-résolu. Comme un arbre trop vieux que la tempête fait choir, on sent déjà la tension terrible entre la terre et les racines.

“J’ai une grande confiance dans le potentiel de nuisance de la Cosine-Béton, et surtout dans le mal que va continuer à faire mon cher Cramé. J’ignore si vous

vivrez assez longtemps pour voir la fin du monde. Pourtant, j'aimerais tant que vous soyez aux première loges pour contempler ce que vous avez vous-même provoqué !

Mue, Cosine, Hortus, vous êtes si faibles. Personne n'osera jamais s'en prendre à moi et m'arrêter..."

Cosine est figée, elle tient toujours les perles ensanglantées entre ses poings. Elle ne craint pas la Cosine-béton. Car à l'heure actuelle, elle se sent beaucoup plus mauvaise qu'elle.

Tout est de sa faute.

Le Cramé, Contagion bétonnée. Quête : Se substituer à Mue, Cosine et Hortus. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

Le prochain sur ma liste, c'est l'homme-Horla, le frère de souffrance, celui que j'aurais pu être si je m'étais un peu trop pris à chialer sur ma vie. À la place je suis devenu monstre de béton ; prends-en de la graine cimentée, papi !
Pour lui, ça va être facile, il suffira de le fendre en deux comme une bûche, de décoletter sa partie saine et de la jeter au feu. Je vais l'attraper au détour d'un tunnel... Je le vois déjà là-bas, il n'a pu aller bien loin avec ses poumons parcheminés. Je vais peut-être faire durer un peu le jeu, j'ai bien envie que ça dure...
Cosine-béton sort le téléphone fendillé, ramassé dans l'Église. Elle va filmer mon triomphe. Encore mieux : je commençais à me dire qu'avec elle et le Renoir à

mes côtés, ça prenait des airs de famille maudite que je n'appréciais pas beaucoup, mais peut-être que ça va bien tourner, après tout.
Accroche-toi à tes derniers souffles, Hortus ! Ta souffrance sera immortelle !

Mue, oiseau en cage. Quête : Réunir Ogresse et sa fille. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

Je panique, sans bien comprendre ce qu'il se passe. Autour de moi, tout est flou. Du sang me brouille la vue. Mais plus que tout, c'est la perte des perles qui est la plus difficile. Je ne comprends plus rien au monde qui m'entoure, j'ai l'impression qu'on m'a amputé d'un sens.

Folle de douleur et de rage, je me jette sur toi, Cosine. Je te mords jusqu'au sang, tu vas me rendre mes perles. Alors que tu tombes sous mon poids, je récupère les perles de tes mains, et tente de me les remettre, mais il y a rien à faire : je n'arrive pas à les fixer. Je ne fais qu'agraver mes blessures. Je les maintiens dans ma chair ouverte, mais elles refusent de rester seules en place.

Alors je sens quelque chose se briser en moi. Ce sentiment de liberté fugace que je n'ai fait qu'entrevoir. Je suis sur le point de perdre ça. C'était tellement beau, et pourtant je vais le sacrifier.

Je hurle dans le vortex du temps :
[Mina ! Aide moi, par pitié ! Reviens à moi ! Donne moi les perles, rends les moi ! Je serai ton esclave et accomplirai ta volonté ! Je te servirai, toi et tes disciples ! Par pitié, viens à moi !]

[Tu fais bien, mon enfant. J'arrive. Mon minotaure, cette gardienne que tu as contribué à créer, va vous protéger. Vous n'avez rien à craindre.]

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Ça va vite.

Ça vient vite.
En mouvements brutaux et saccadés.
Ça se rapproche.
Et c'est
Là.

Hortus est un vieil homme, pas encore un arbre. Mais à son âge vient s'ajouter cette nature végétale. Sa nature est lente, accordée aux pulsations des racines et de la sève. Les Ourobores s'apaisent aux contacts des Arboricoles.

Il ne peut pas éviter l'Enfant du Renoir, il ne peut pas lui échapper. Juste le temps de se retourner et de voir jaillir du tunnel la version grotesque et cruelle du Cramé. Tout en angles aigüs rapeux, en dureté grise. Un coup, colossal, l'envoie valdinguer en arrière, dans un jaillissement d'écorces et de ronces arrachées.

Ouvrant grands des yeux pleins de terreurs, sang, salive et sève jaillissant jusque sur sa barbe fileuse, le vieillard a le temps de voir la Cosine-béton, aux yeux gris et cimentés, un rictus cruel tordant sa bouche d'enfant. Elle brandit un [téléphone] abîmé.

Hortus a l'impression de voir le couple inversé qu'il formait avec la Petite. Une caricature grise, granuleuse. Un nouveau coup, encore un, lui coupe le souffle, lui arrache un gémissement déchirant. Il vacille, roule, rampe hors du tunnel. De l'autre côté, le chaos aussi. Des silhouettes partout. Sa massive forme indéfinie tressaute sous les coups cruels et répétés du Cramé.

Il
Va
Se
Fendre

Au fond des tunnels, les Ourobores se sont mis en route. A travers les ondes de souffrance qui le traverse, Hortus les sent, ils hument de leur langue bifide les perturbations temporelles, ils viennent.

Cosine, fillette paumée / Quête : trouver la rédemption / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://hemelbestormer.bandcamp.com/album/aether-3

Des tirs en rafale viennent ajouter au bruit du séisme de la réalité qui ébranle la Drale de Châtres. Les bikers ont investi la ville, il ne reste plus que ce monument à prendre, tandis que les derniers arboricoles s'y traînent pour s'y retrancher.

La statue d'Ogresse est si belle…

Les crocs du Renoir fondent sur Mue en un torrent noir.

C'est alors que le Minotaure surgit en brisant la grande rosace de la Drale. Il se reçoit sur le dallage du labyrinthe, dans une gerbe d'éclats de verre kaléidoscopique. Le flot enragé du Renoir se brise sur cette statue vivante.

Mina et Carnyx arrivent par la crypte - sûrement reliée un tunnel temporel.

Le Renoir glapit : "Tu ne me fais pas peur, chose-béton."

Alors le Minotaure change de forme. Il prend une tête de renard et sur son buste s'impriment toute une fresque de statuettes comme on voit sur le parvis de la Drale, qui racontent une histoire. L'histoire du Renoir.

On y voit Mina et Hortus réunis autour du labyrinthe - Hortus est alors bien jeune. A la demande de Mina, il a apporté un renard qu'il a capturé. La bête à des yeux implorants. Mais à la demande de Mina, Hortus le sacrifie pour ouvrir le portail vers les ourobores. Et les ourobores mangent sa chair et sa mémoire, il

en sort un jus noir qu'il dédaigne et qui deviendra le Renoir.

Le Minotaure-renard empoigne une gueule du Renoir au hasard et l'étrangle, comme avait fait Hortus. Le Renoir glapit par ses cent autres bouches. Il glapit sa tristesse, sa vie et sa mémoire ravie, sa haine de Mina, de Hortus et de sa lignée, son désespoir d'avoir été sacrifié pour une cause qui le dépassait, son désespoir d'y avoir survécu, de n'être plus que la rancoeur, et le Minotaure, plus cruel encore que lui, n'écoute aucune de ses suppliques et il renforce son étreinte, et quand il a fini, on n'entend plus rien, juste le jus noir qui coule de ses poings.

Le Renoir aura laissé sa progéniture et son désir de vengeance mais il n'est plus.

Mina se précipite vers Mue. Elle la prend dans ses bras, elle lui caresse le crâne, lui embrasse le front. “Viens, c'est fini.”

“Mais les perles, tu ne pourras les remettre. Tu dois les laisser à Cosine. Car c'est écrit. Cosine, toi-même tu sais, tu as compris, tu sais ce que tu dois en faire.”

Cosine est figée. Tempête dans son crâne. Elle pourrait pardonner à Mue, et la prendre aussi dans ses bras [prendre sa mère dans ses bras]

Mais en effet, elle commence aussi à comprendre ce que sous-entend Mina.

Carnyx la dévore du regard.

<u>Le Cramé, Contagion rocheuse. Quête : Se substituer à Mue, Cosine et Hortus. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)</u>

Je ris comme un enfant qui barbouille le mur de ses dessins. Les giclées de sang m'éclaboussent le visage, s'infiltrent entre mes plaques tectoniques, ça me fait du bien de sentir de la chaleur, à nouveau, tout au fond.

[Non]

Le vieux craque sous mes coups, il bat l'air de ses petites mains fragiles, comme une chauve-souris prise au piège. Ça ne m'amuse plus, en fait, c'était trop facile. Délicatement, je lui décolle son écorce, sa partie malsaine, comme on enlèverait un couteau d'une plaie. Le sang se fait noir, poisseux, la sève se répand lentement autour de lui. Ses yeux prennent la couleur de billes noires.
J'en ai déjà assez de cette vieille chose sans substance. Je jette la moitié boisée contre un rocher, je vais la laisser s'agréger là, mes compagnons vont la malaxer jusqu'à ce qu'elle vienne rejoindre notre petite famille. Hortus-béton, tu seras mon frère, le grand-père dont Cosine a besoin pour aiguiser sa cruauté.

[Hor]

Il y a quelque chose qui me démange, sous la peau. Peut-être le sang du vieux qui y coagule. Je n'y fais pas trop attention : déjà je pense à la dernière, Mue, avec qui je compte bien prendre mon temps. Je ne pensais pas que tout cela serait si aisé, il va falloir étirer ces dernières souffrances. J'espère que tu aimes avoir mal, ma Mue !

Je me relève, taché de sève à présent brune, et me rend compte qu'à part les gargouillis d'agonie d'Hortus, le tunnel est silencieux. Bien trop silencieux, couvert d'une poussière suspecte. Cosine-béton a disparu, sans doute partie jouer avec sa sœur jumelle, s'occuper elle-même de sa torture. Le Renoir…
Le Renoir est figé dans une pose horrible, ses gueules tordues en cent râles de mort. Je m'avance et sent son souffle froid expirer une dernière fois ; puis il bascule en arrière, heurte une paroi et se brise en mille fragments.

Mon Père Noir !!!

Les fragments laissent apercevoir des facettes colorées, comme l'intérieur d'un vitrail. Quelqu'un a paradoxé l'existence du Renoir… Bien sûr ; j'en rirais presque. L'ironie me pique le cœur.
Je fonce aussitôt dans les tunnels, tête baissée, vers la crypte de la Drale. Je vais toutes les buter, ces salopes. Je fonce, la pierre chauffée par la rage, aveugle aux ourobores qui s'accrochent à mes chevilles et déjà remontent le long de mes cuisses…

[tus]

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

Ses doigts s'agrippent convulsivement, se referment sur le vide.
De moins en moins.
Un tressaillement.
Et s'immobilisent.

Quand l'Autre Côté est séparé du Reste, il passe au-delà de la souffrance. Et de la compréhension.

Des fragments de souvenirs s'agglutinent, clignotent et palpitent.
La Petite.
Cosine, ou une autre. Ça n'a pas d'importance.
Un renard glapissant.
Des silhouettes qui se forment et se déforment
au rythme des connexions entre les Tunnels de son esprit et ceux plus vastes qu'il se devait d'arpenter.
Pour...
Il ne sait plus pourquoi. Il ne l'a jamais vraiment su.

Lentement, à mi-chemin entre le Labyrinthe mémoriel et la Drale ravagée, le

sang-sève du vieil horsain coule, épais. Puis se fige.

Une ronce étalée sur le sol dallé brunit, se racornit.

Hortus meurt au seuil d'un dernier souvenir.

Sous la peau du Cramé-Béton, une démangeaison, à peine, pour le moment. Un point brun, une épine, patiente, prête à s'attaquer le moment venu, au béton.

Mue, oiseau en cage. Quête : Réunir Ogresse et sa fille. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

Elle se souvient d'avoir fui dans la crypte, s'écartant de son souvenir pour le préserver du mal qui fonce sur eux.

[Mon chemin touche à sa fin.]

La pensée vient à elle comme une évidence, sans aucune mélancolie. Les perles ne sont plus là, mais elle n'en a pas besoin pour savoir ce qu'il s'est passé et ce qui va se passer. Elle se souvient d'Hortus, ce vieil homme, dévoré par sa condition et pourtant dévoué à sa petite fille. D'Ogresse qui, après avoir retrouvé le souvenir de Cosine, fut transformée par tout l'amour qu'elle lui portait.

Cette fille, Cosine, est spéciale. Elle apporte quelque chose de beau dans ce monde, et il faut la protéger. Le danger se rapproche. Mina et Carnyx sont là et attendent de voir ce qu'il va se passer. Le couple étrange regarde Mue, le visage ensanglantée, privée de ses visions, mais qui a pourtant l'air déterminée et animée d'une force de vie qui déborde sur le lieu, et Cosine, gamine perdue, à la croisée des chemins entre son passé et son avenir.

[Vous ne lui ferez pas de mal. Elle n'est pas à vous. Vous pouvez l'accompagner, mais elle est seule maîtresse de son avenir et de son passé. Souvenez-vous de ça.]

Cette pensée, pratiquement une injonction, est projetée sur Mina et Carnyx. Les

deux membres d'itération vascillent sous la puissance des paroles et tombent à genoux. Sans que Mue n'ait eu besoin de les toucher, des symboles et des images prennent vie sur leur peau. La force de cette conviction les accompagnera et marquera leur chair à jamais, avec la même valeur qu'un pacte de sang.

Evidemment, il y a un prix, et Mue sait qu'elle va devoir se sacrifier pour permettre à Itération de partir avec Cosine.

Sachant qu'elle n'a plus beaucoup de temps, Mue s'agenouille devant Cosine. Sur son visage d'ébène maculé de sang, on n'y lit que de l'amour. Par sa voix, elle lui dit :

-Cosine, je suis désolée. Désolée que tu sois prise au milieu de tout ce labyrinthe d'intrigues, désolée que tu aies vu toutes tes attaches périr. Cela est injuste, tu aurais du pouvoir grandir autrement. Mais tu as le pouvoir de modeler ton futur. Tu en es la seule maîtresse. Tu as des pouvoirs. C'est à toi de voir ce que tu souhaites en faire. Ne te laisse pas enfermer par les ambitions ou les désirs des autres.

Elle s'arrête pour prendre sa respiration et se reconcentrer, faire abstraction de la sensation de la Mort qui approche, cette sensation qui s'infiltre en elle comme un liquide froid. Mue saisit la main de la jeune femme.

-Je ne peux pas t'accompagner, mais je ne te laisse pas seule. J'ai quelque chose pour toi.

Mue se concentre, et un filament argenté part de sa tête blessé, ondule le long du corps tel un serpent, gagne ses doigts puis traverse jusqu'à la peau de Cosine, où il disparaît.

-Je te donne l'Eglise, ou plutôt le souvenir que j'en ai. C'est un sanctuaire, juste pour toi. Ta mère y sera toujours présente par la pensée.

Mue se relève doucement. "Ah, juste une dernière chose". La voix de Mue est

tremblante. Elle récupère une de ses plus belles cordes et la regarde. Quelque chose d'intense se joue en elle. Laissant échapper une larme, elle récupère un long couteau qui se trouvait là, et approche la lame de la corde en tremblant. Elle regarde Cosine à nouveau, s'arme de courage, et coupe la corde.
Au moment où la corde est coupée en deux, Mue tombe à genoux, quelque chose de brisé en elle. Mais elle se concentre sur la corde, et commence à la nouer en un bracelet. Le bout de corde prend une teinte ébène, avec deux points blancs et des filaments argentés et rouge qui la parcourent.

Une fois le bracelet fini, elle le pose dans la main de Cosine. Elle n'a plus la force de parler.

[Tu n'es pas obligée de le porter. Mais garde le, s'il-te-plait. Peut-être qu'un jour, si tu trouves en toi la force de me pardonner, tu seras contente de pouvoir le porter.]

Puis, Mue se détourne, faible mais déterminée. Elle commence à arranger les cordes autour d'elle, comme une toile d'araignée, pour immobiliser le danger qui arrive.

[Bon voyage, Cosine.]

Puis, très faiblement, comme un écho.

[J'aurais aimé vivre assez longtemps pour voir un de tes films.]

Cosine, fillette paumée / Quête : trouver la rédemption / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

https://auchampdesmorts.bandcamp.com/album/dans-la-joie

[Hor]

[tu]

[s]

[!]

[ ]

[]

Cosine sent un très grand vide et comme une déchirure de ronces dans son ventre. Hortus vient de partir. Celui par qui tout était arrivé.

[Grand-]
[père !]

C'est vraiment beaucoup à supporter. Cosine ne sent plus fillette. Tous ces évènements tragiques ont fait d'elle une femme, et c'est très douloureux comme passage à l'âge adulte.

Elle étreint Muse de toutes ces forces, une dernière fois.
"Merci pour ton pardon, merci pour ta bonté, Muse. Merci pour tout ce que tu me lègues."

Et c'est la voix étranglée de larmes qu'elle poursuit :
"En fait, je pense que tu as déjà vu mon film !"

Elle place la main de Mina dans celle de Mue.

“La liberté dont tu rêvais tant, tu l’as maintenant. Je vais partir avec Carnyx. Je te confie Mina. Si tu veux tenir tête au Cramé-béton, Mina t’assistera. Mais si tu veux fuir, prendre enfin ta liberté, libérée de tes pouvoirs qui étaient autant de liens, fuis, je t’en supplie. Tu as enfin brisé le cycle. Mina couvrira tes arrières.”

“Il est temps d’y aller”, soupire Carnyx.

Cosine a un dernier regard pour Mue. “Nous nous reverrons. Je sais comment se boucle le cycle.”

Et avec Carnyx, elle quitte la Drale, ils se faufilent entre les décombres végétaux, sous les balles des bikers, alors que le monde entier tremble sur ses assises, leur retraite protégée par les derniers arboricoles, les deux enfants courent main dans la main, ils courent vers la forêt.

Vers la caverne de Carnyx, près du terrier où jadis Hortus avait capturé un renard tremblant de peur, un terrier encore couvert des cendres du feu qu’Hortus avait allumé pour enfumer la bête et la chasser de sa tanière.

Cosine, fillette paumée / Quête : trouver la rédemption / Symboles : Art, Peur (jouée par Thomas)

[Qu’est-ce que fait Mue ?]
[à quoi pense-t-elle ?]

Cosine s’agenouille près du terrier où jadis avait vécu le renard qui devint Renoir. Elle dépose de la cendre au sommet, ramasse deux morceaux de béton qu’elle noue avec du fil de fer et en fait une croix. Elle entoure le monticule avec une

couronne de ronces. Elle dépose en guise de fleurs quelques jouets de couleur qu'elle gardait dans sa poche depuis longtemps, sans plus y jouer. Elle se sent très vieille à l'instant. Elle aurait bien déposé le téléphone comme dernière offrande, mais elle ignore ce qu'il est arrivé à l'objet depuis qu'elle l'a laissé tomber sur le dallage de la Drale.

Elle se recueille encore quelques instants sur cet autel qu'elle vient de fabriquer en la mémoire du Renoir. Carnyx la tire par la manche. Il faut faire vite, Cosine-béton rôde par ici.

Il l'amène dans sa caverne. La fontaine d'emprise liquide coule, turbide et inquiétante.

“Tu es sûre que tu veux le faire ?”, fait Carnyx
“Certaine. Je ne vois pas comment les choses pourraient tourner autrement. Je me sens à ma place maintenant.”
“Avec quel souvenir vas-tu me payer ?”
“Tous ceux qui me restent. Ils me pèsent trop lourd.”

Elle étreint les deux perles dans ses mains tandis que Carnyx la déshabille en silence puis l'invite à plonger dans la fontaine.

Un glissement lourd et râpeux. Cosine-Béton arrive dans la caverne, un regard mauvais sur la face.

“Viens te baigner avec moi”, l'invite Cosine.

Cosine-béton la rejoint, pensant avoir le dessus. Mais les deux fillettes se mettent à fondre. Cosine n'a plus que les muscles sur les os et Cosine-Béton se dissout

littéralement dans la fontaine. Le liquide devient noir. Les cheveux de Cosine surnagent, tombés de son crâne

Carnyx active ses baguettes de sarcomantien avant que la chair ne soit totalement évaporée. Il extirpe des grands amas de peau pâteuse de la fontaine et les plaque à grands coups d'artiste sur les muscles de Cosine.

"Tu peux sortir de la fontaine"

Celle qui descend de la fontaine est une fillette à la peau d'ébène, chauve, avec deux perles incrustées sous les yeux. Elle tient autour de sa taille la corde qu'on lui a offerte.

"Comment puis-je t'appeler maintenant ?"
"Mue"

Le Cramé, Contagion rocheuse. Quête : Se substituer à Mue, Cosine et Hortus. Symboles : Cendre, Béton. (Joué par Emöjk)

J e

[Continue de courir, Cramé-béton. Je te suis.]

m e

[J'étais piégé entre tes blocs, l'air s'évaporant peu à peu de mes poumons ; tu m'avais explosé les organes, déchiré l'existence. La sève d'Hortus me l'a redonnée, doucement.
C'est moi qui ai sifflé les serpents. Tu croyais pouvoir continuer longtemps ton massacre ? Tu n'aurais jamais tenu, petit amas de pierre bientôt concassé en sable.

J'en ai vu d'autres, des saloperies qui ont essayé de me bouffer, et pas une n'a réussi. C'est pas un résidu de moi qui va y parvenir.]

dé

[Tu cours et tu ne t'aperçois pas que le tunnel est devenu un puits au fond duquel tu tombes. Arraché du temps comme une mauvaise herbe, jeté au rebus. Sans ton précieux petit père, le Renoir oblitéré, tu vas faire quoi ? Le corps enseveli sous les morsures des ourobores, tu vas aller où ?
Tu n'atteindras jamais la nef ; tu n'atteindras jamais Mue. Continue de tomber, et si un jour tu atterris, je me ferai une joie de te gicler de l'intérieur, comme tu me l'as fait.]

li

[On a l'éternité devant nous, faux frère. J'ai tout le temps qu'il me faut pour faire le tri dans mes souvenirs, démêler la jungle qu'on m'a fait pousser dans la tête, et y trouver un sens, peut-être. Après tout, qu'importe ? J'aurais dû mourir sacrifié par des aveugles, moi-même fanatique à la tête creuse, balancé sans remords à des causes auxquelles je ne pigeais rien. Alors si je dois me sacrifier à nouveau pour t'empêcher de nuire, je m'en ferai une mission.
Adieu Mue, puisses-tu massacrer tous ces salauds qui t'ont malaxée.
Adieu Hortus, faux frère, vieux compère. J'espère que tes racines continuent de pousser, ailleurs.
Adieu Cosine… et désolé pour le feu de camp…]

te—

Mue, oiseau en cage. Quête : Réunir Ogresse et sa fille. Symboles : Cordes, Couleur (jouée par Piouh)

soundtrack : https://trivisa.bandcamp.com/track/until-the-next-storm-strikes

J'essuie les gouttes de sueur qui coulent sur mes joues meurtries. Malgré les nuages qui couvrent le chantier, la chaleur est éprouvante.

-Tout va bien ?

Je me retourne vers Mina, qui m'observe, l'air inquiète. Je reprends mon souffle quelques instants puis me remet à l'ouvrage.

-Oui, ça va aller, ne t'inquiète pas.

Mon corps brisé me fait mal quand je retourne l'aider à mettre en place les pierres. [Je sais que je peux le faire.]
Ici, quelque part dans la forêt de Millevaux, je me sens bien. Le travail est dur, mais je sens que nous progressons. Les travaux avancent. Les fondations de l'église sont achevées, et les murs s'élèvent petit à petit. Notre petite communauté fait du bon travail et fera tout pour m'aider à réaliser ma vision. Je suis tellement reconnaissante envers Mina pour ça.

Je me rapproche du souffleur de verre. Pour l'instant, le verre est encore très brut et est loin de ressembler à la magnifique rosace de mon souvenir, mais le temps viendra. Une fois l'église assemblée, je mettrai mes dernières forces dans ce vitrail et le colorierai avec tous mes souvenirs. Il racontera l'histoire d'une petite fille dont je ne parviens pas totalement à me souvenir, mais qui, je le sais, est importante pour moi.

Je fais le tour des travaux, marche sur le sol, mélange de béton et de ronces tombées. Je vais me recueillir devant la statue de la vierge pleurant la perte de son enfant. Je passe mes mains dessus, et j'imagine plus que je ne sens une chaleur en réponse.

Je reste un instant, la main posée sur cette représentation de la femme que j'ai aimée. La nostalgie m'envahit. Mais elle me donne également le courage d'avancer. Je me redresse, saisit quelques cordes pour aider à fixer les différentes parties de la structure et retourne vers les échafaudages où les personnes s'activent à rendre réel mon souvenir le plus précieux.

Derrière les nuages, le soleil brille d'un éclat doré.

Hortus, horsain âgé. Quête : trouver un endroit où s'enraciner. Symboles : ronces, vieillesse (joué par Maaz)

A la frontière d'un Tunnel Temporel, près d'un accès vers un temps indistinct, ouvrant sur un bâtiment immense - la Drale de Châtres - il y a un rocher. Contre ce rocher se trouve, marquant presque l'extrémité du Tunnel, un amas de matières indistinctes : écorce, mauvaises herbes peut-être, humus dispersé, un fouilli de ronces que l'on aurait déposé dans un coin à l'aide d'une fourche lors d'un défrichage.

Rien ne pourrait lier cet amas végétal et le corps martyrisé, tronqué, figé dans un recroquevillement de souffrance, baigné dans les couleurs torturées et éclatées des vitraux de la Drale.

Dans la Drale, dans le Tunnel, plus rien ne bouge, toute présence a déserté, le tableau semble figé pour l'éternité, énigmatique.

Mais, bientôt, un glissement, furtif se fait entendre, dans les tréfonds du Tunnel. Là, où il se scinde, devient Labyrinthe, un écheveau complexe et dément, reliant les temporalité et les époques.

Le glissement enfle, puis semble se démultiplier, devenant sifflement, raclement, un son ondulant. Des dizaines de cordes de toutes tailles envahissent le tunnel. Amas, noeud complexe composé de multitudes de corps longilignes, les Ourobores se déplacent là où les variations temporelles les appellent.

Un immense serpent, au corps ébène et or s'arrête, darde une langue bifide cristalline vers l'amas végétal. Les yeux reptiliens scintillent dans l'ombre, sous eux, deux perles brillent d'un éclat laiteux. L'Ourobore laisse échapper un sifflement dont les échos enflent par-dessus la masse de ses congénères. Dans un glissement presque furieux, les serpents du temps glissent vers ce qui était Presque Hortus. Ils se glissent entre les taillis qui étaient Presque son Corps, entre les Ronces, l'Écorce. Ils goûtent la Sève qui était son sang, s'entortillent, l'enveloppent de leurs anneaux puissants et colorés.

Lentement, les Ourobores dispersent ce qui Reste du dernier des Arboricoles. Ils l'incorporent à la terre-même des Tunnels. Le dernier de leurs serviteurs rejoint l'essence de ce qu'il servait, leur abandonnant souvenirs, mémoire et corps. Le long d'une danse hypnotique, à l'art sauvage et complexe, les serpents fertilisent les taillis là-déposés par la cendre furieuse du Cramé-Béton. Hortus disparaît et rejoint l'immensité des faisceaux du temps, composant l'éternité du Labyrinthe.

L'Ourobore doré se dresse brutalement, son corps immense emplit presque l'ouverture vers la Drale. Les perles sous ses yeux scintillent violemment comme il ouvre une gueule immense, capable d'aspirer la matière même du temps. Un tremblement secoue la Drale. Des blocs de béton chutent, fissurent de leur impact le sol ouvragé. Dans un souffle de poussière, l'accès aux Tunnels Temporels s'obstruent, condamnant l'ouverture vers la Drale pour toujours.

Crédits

écrit par Emöjk, Maaz, Thomas Munier et Piouh avec les règles du jeu de rôle textuel Les Forêts Mentales.

crédit image :
maiaibing 2000, road less trvled, licence cc-by-nc, galeries sur flickr.com ;
Raphaël Maître, par courtoisie